GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏人

2013.1
Vol. 49
UCG

【卷首特稿】
沉没的孤岛
日本电器与游戏业全面败退的背后

斑斓之书
言灵创世
都市传说与Atlus

映画馆
浮光掠影2012
年度50部电影佳作盘点

●游人小说
回家吧，少年

热点追踪
Bobby Kotick
恶魔CEO的苦恼
Agni's Philosophy：SE的终极幻想
Peter Molyneux的上帝复活计划

●传世之书
Wii are Legend
体感革命六周年



DVD热点推荐
Agni's Philosophy幕后花絮


grand theft auto
V
FIVE
Tornado

卷首



末路穷途

2012 年过去了，我们还活着，但我们的电子游戏产业正在苟延残喘。

这一年，美国与英国的电子游戏市场规模都下降了 15%，THQ 等曾辉煌一时的游戏公司接连倒闭，日本游戏市场已经是社交游戏的天下，日本的电子游戏产业已极度萎缩。而根据今年初的一份报告，PS3 至今总计亏损 50 亿美元，X360 亏损 30 亿美元。Wii 为任天堂敛财无数，但最终只剩下一个烂摊子。

这是一次没有赢家的主机战争，索尼与微软输掉了金钱，而任天堂输掉了核心玩家。

所以当 2013 年次世代主机登场的消息被基本确认之时，我们在兴奋之余，更多的是担忧。

率先发动新一轮主机大战的 Wii U 刚发售就陷入困局，圣诞商战不幸败北。紧接着将会是整个春季的漫长软件真空期。这不仅意味着 Wii U 的销量将迅速跌至谷底，也意味着任天堂靠软件弥补硬件亏损的计划将会泡汤。

假如 PS4 与 X720 继续比拼高性能，继续坚持所谓的“刮胡刀－刀片”经营模式，又一轮的亏损周期将会开始。而由于软硬件成本提高、玩家数量减少，这一轮的总亏损额将远远不止 80 亿美元。

索尼与微软不可能不知道个中利害，也不至于自寻死路。所以次世代主机不可能是单纯的机能提升，经营模式的创新是自救的关键。让自己的游戏机成为所有家庭客厅惟一的网络终端——这是索尼和微软的共同目标，要实现这一目标，首先要用游戏机取代真正的“电视机伴侣”——电视机顶盒。让所有家庭的电视机旁边都蹲着一台游戏机，传统游戏厂商们才有足够多的用户，才有足够的底气与手游和社交游戏抗衡。

游戏机的极限用户数仅 1.5 亿，如何能与用户动辄十亿级的智能手机和社交游戏比拼？若不改变电子游戏业仅针对真正玩家的传统经营模式，最终的结果是玩家被好友们拖到社交游戏世界，需要人们购买专用设备的电子游戏终将被淘汰——除非游戏机本身成为千家万户的必备电器。让游戏机成为所有家庭通用的新一代机顶盒可能是电子游戏业转败为胜的最后希望，也是索尼与微软正在努力的方向。

如果索尼与微软继续在原来的道路上前进，继续以画面性能作为进化方向，在 E3 2013 的发布会上依靠更具好莱坞大片风采的游戏画面吸引眼球。我们要做的不是像孩子一样兴奋欢呼，而是为即将逝去的电视游戏业默哀。

■ 星夜
■ 2013.1.10



游戏·人 第 49 辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

P8 工作室物语 不走成功路 Nihilistic Software的十四年跑龙套生涯

P30 热点追踪 Bobby Kotick 恶魔CEO的苦恼

传世之书 P15 Wii are Legend 体感革命六周年

卷首特稿 P3 沉没的孤岛

业界风云

游戏风采

P50 游戏评台 光环4

光盘收录

工作室物语影像版
《Agni's Philosophy》最终幻想
即时演算 DEMO
《Agni's Philosophy》制作花絮
《古墓丽影》诞生的最终时刻 第三章
《鬼泣 DMC》幕后制作花絮
《孤岛危机 3》幕后制作花絮
《舞蹈中心 3》幕后制作花絮
《极限竞速 地平线》幕后制作花絮

最新动漫游戏 MV 欣赏
Mr.Super Future Star ｜ Overfly
INNOCENCE ｜ 指望远镜
イニシエ－ション ｜ Miracle Gliders
Lovely Fruit ｜ Song 4 u

影漫世界

P124 动漫秀 迪士尼3.0 VS 破坏王联盟

文化漫谈

P76 斑斓之书 言灵创世：都市传说与Atlus

P82 东瀛采风

P63 游人小说 回家吧，少年

沉没的孤岛

在东京市中心，有一家经营了50多年的电器店。那是一家精致小巧的商店，半个多世纪来，店主中山夫妇见证了日本电器业的兴衰。过去，小小的店面里有好几个索尼专柜，上面挂着大大的“SONY”招牌，还有许多索尼最新产品的广告。而现在这家店里再也找不到索尼的产品。店主说：“这里的很多电器店已经不卖索尼的产品了，因为索尼已基本上不在我们这种小店里卖东西。”

不止是索尼，松下、夏普、东芝、NEC……那些曾在国际舞台上叱咤风云的日本电器巨头都在暴风雨中飘摇，曾一统天下的日本电器业正面临灭顶之灾。2012年11月，索尼、松下、夏普这三巨头的信用评级被惠誉将为垃圾级，意味着投资者已对其前景绝望。与此同时，曾被视为日本文化霸权标志的游戏业也在迅速崩坏中，几年后日本游戏业或将与其电影业一样再也迈不出国门。

如果没有仍保持最后强势的汽车业，日本几乎正在成为一个被世界遗弃的孤岛……

文 Lancer 美编 anubis

谁杀了索尼？


■出井伸之

东京的每一个电车站附近，都有大大小小的购物区。几年前，在这些购物区里会找到许多以销售索尼产品为主的小型电器店，以及索尼自己开的专卖店。而今，这种索尼专卖店已所剩无几。曾几何时，索尼代表了日本的电器业。上世纪80年代和90年代初，日本经济征服世界之时，索尼就是冲在最前沿的征服者。而在2012年，索尼正被世界征服。上至苹果、三星，下至新兴国家的山寨厂，都可视索尼如无物。

在热爱国货的日本，人们也早已接受索尼已死的事实，残存下来的只是一具躯壳。究竟是谁害得索尼香消玉殒？

经济学家与分析家们每天都在发表各种关于索尼的讣告式分析文章,其主旨大致可总结为“谁杀了索尼？”而最有发言权的，不是那些坐在办公桌旁研究数据的分析家，而是小电器店的经营者们，以及曾经的索尼员工们。

2012财年，索尼净亏损4550亿日元。相当于亏掉了日本游戏产业一年的产值。这是索尼有史以来最恶劣的时期。分析家总结出的五大原因是：日元升值、电视业务、天灾不断、欧美经济疲软以及额外的税收开支。

在各种“谁杀了索尼？”的分析文章中，1995 ~ 2005年之间担任索尼社长的出井伸之被普遍认为是罪魁祸首。

从井深大和盛田昭夫的时代开始，索尼就是一个以工程师为主导的集团，就像充满技术宅色彩的谷歌一样。而出井伸之是首个以其商业管理背景而登顶的社长。在他上台之后，开始了一系列的重组。一位索尼中层经理回忆说："日本人说重组，就意味着裁员。他指定了提前退休计划，强烈鼓励中老年职员提前退休。也许他是为了淘汰旧血液而吸收新血液，以此鼓励创新。而结果却无异于自残手足。"这位中层经理认为，那些提前退休的中层工程师与技术人员恰恰是铸就索尼神话的中流砥柱。出井伸之为鼓励创新而进行换血，换掉的是精英之血，吸收的是毫无经验的年轻一代。这一代日本人害怕失败，他们宁愿继承现有的技术，而不是像前辈那样开出一条新路。"更糟糕的是，就在那个时期，韩国与台湾敞开怀抱欢迎那些从索尼退下来的技术骨干。这比商业间谍更有效——三星只要雇佣索尼曾经最精英、最有才华的技术人员，就可以公然得到他们的技术。"

一位欧洲大型投资公司的代表回想其当年与出井伸之极不愉快的见面经历。共进晚餐时，他表达了自己对索尼战略新方向的担忧，当他谈起利润率的话题时，出井伸之却没头没脑地跟他神侃葡萄酒。这位代表说，索尼的电器产品利润率只有 2 ~ 4%，而三星做同样的产品利润率可以达到 30%。出井伸之沉着而骄傲地回答道："他们为我们的产品生产零部件，由我们来组装。这是钢铁厂与汽车厂的区别，我们相当于汽车厂。"

那位投资代表反唇相讥："我听说您车厂裁掉的人已经跑到了钢铁厂，过不了多久，钢铁厂会用你们的技术造出汽车。"

这寓言般的警告用不了多久就变成了事实。索尼引以为傲的核心技术很快变成世界各国电器厂普遍拥有的普通科技。

2004 年，iPod 开始崛起，索尼与出井伸之同样不以为然。2005 年霍华德・斯金格就任新 CEO 时，那位欧洲投资人通过索尼日本总部向他发了一封贺信以及若干建议。几个月后他才知道这些建议从未被转交给斯金格。自此，他不再关注索尼。"我们仍然持有他们的股票，所以我不想说太多。但对我来说，从 2004 年开始就很明确的知道索尼最大的敌人是它自己，祸根从出井伸之时代起已经种下，并由其亲信不断灌溉壮大，然后迅速烂到根部。"

对出井伸之的另一重指控在于他改变了索尼自由发想的企业文化，建立了垂直化、官僚化的管理体系。在盛田昭夫时代，索尼的工程师们可以自由开发自己感兴趣的任何技术，即便是看似不着边际、毫无市场价值的产品。盛田昭夫只有在各部门之间出现产品冲突时才出面干涉。而在出井伸之的垂直结构下，工程师们变得小心翼翼，更多人以混入管理高层为目标。技术的索尼变成了官僚的索尼。

立石泰则是全球最著名的索饭之一，曾出版多部索尼专著，被同行们尊称为"索尼先生"。2011 年，他再也无法继续为索尼歌功颂德，他的最新著作定名为《再见了，我们的索尼》，书中描述了出井伸之与斯金格的"网络业务"与"管理改革"如何将巨人索尼搞残。

立石泰则认为，过于多样化是索尼危机的原因之一。SONY 这个品牌到底代表着什么？对日本人来说，它是一个电器公司；而在美国人看来，他是一家电影公司；对很多欧洲人来说，它是一家游戏公司。索尼进入了太多的陌生领域。几十年前，盛田昭夫与大贺典雄巨资收购哥伦比亚电影和 CBS 唱片，因为索尼管理层对娱乐业都不熟，所以只能交给外人打理。结果索尼的大笔收购资金被挪为私用。两位老牌记者 Nancy Griffin 和 Kim Masters 曾在其专著中对此有详细披露。隔行如隔山，索尼集团内部因行业差别太大而导致的管理问题屡见不鲜。索尼从收购哥伦比亚之日起就希望借助内容服务于索尼的硬件，而直到今天，索尼的各部门从未有效融合，他们更像一个没落之国里各自为政的军阀，彼此之间更多的是敌对而非合作。

灭顶之灾



在东京银座的索尼大厦里，一至五层是索尼展示厅。在过去的黄金时代，那里比如今任何一家苹果店都要繁华。而如今，那里经常是空空如也。索尼展示厅变成了索尼鬼城。如今还会去拜访索尼展示厅的大多不是东京本地人，而是到东京旅游的外国人，其中有不少是喜欢 PS 系游戏的索饭——游戏圈里的"索饭"大概是这个星球上最后一批忠实的索尼信徒。

在东京的许多小电器店里，都能感受到明显的反索尼情绪。很多店主会斩钉截铁地对你说："我们十年前已不卖索尼的东西！"即使是在仍然销售索尼产品的大连锁店里，店员们对于推销索尼系产品也明显不够热情。在日本，日系产品仍有优势。虽然韩系产品质量已赶上日货，价格更是便宜得多，但日系产品的售后服务更有保证。可是这一点优势，也随着近年来索尼产品质量事故频发而遭到质疑。从电池爆炸事件，到PS3 黄灯，再到 PSN 黑客事件，索尼一次又一次让用户失望。同时索尼实施的销售渠道改革也使其与小零售商疏远。索尼开始更多地通过网络直销，以及专注于大零售商，与小电器店之间几乎不再有交集。

索尼曾声称做过内部检测，发现其产品比大多数竞争对手的产品耐用。但在日本消费者中，却流传着"索尼计时器"的笑话——据说所有索尼产品中都有一个自毁程序，超过一定时间之后（通常是超过保修期后）就会启动并自毁，目的是让索尼死忠们多买新产品。这看似无稽的笑话被很多日本人信以为真，三上真司就曾在日本的电台节目中说："索尼故意把产品质量做得越来越差，目的是让人不得不多买几台。"

"索尼计时器"只是笑话，但索尼产品质量下降却是不争的事实。为了降低成本，提高与韩系和中系产品相比的竞争力，索尼将越来越多的核心零部件外包，对产品质量管控的标准往往不得不屈服于成本压力。

过去日厂对其产品质量有一条不成文的默认标准，即使产品有"最低十年的使用寿命"。而这一标准早已随着成本的压缩而压缩。产品缺乏新意、质量无明显优势，日系产品与中韩相比，正失去其核心竞争力。

很多日本电器业经营者认为，韩国与中国电器厂商的技术崛起，是因为"挖走了许多从索尼退休的技术人员"。但真正的背景原因可能是传统电器产品的技术进步已走到瓶颈。

上世纪八九十年代，索尼、松下等以不断推陈出新的最尖端电器技术引领全球电器业革命。

但电视、冰箱、音像等产品在几十年的技术进化之后，技术革新的空间越来越小，于是在背后不断追逐日本的中韩电器商与之距离越来越小。研究日本商业的阳三长谷川说："消费电子产品变成了普通产品，中国和韩国的技术都追了上来。而日本产品的惟一不同就在于价格，日本的一切都很昂贵，成本从来都处于劣势。日本产品的优势是做得精确，质量很高。但新市场需要的不止是质量，还要有更低的价格。"

传统电器的技术瓶颈不仅使日厂在发展中国家面前失去技术优势，也使其在新技术的创新上错失良机。据日经调查，近年来日本人最青睐的品牌形象是苹果。几年前，几乎所有日本人都只用日产手机，智能手机发展初期也是NTT DoCoMo和其他一些日系手机的天下。2008年夏季，软银将iPhone引入日本，很快就把日本手机业十几年来几乎闭关锁国的生态完全打破。正如百多年前轰开日本门户的四艘美国黑船。

上世纪八九十年代，日本电器业的过度繁荣使其形成一个相对封闭的产业环境，从产品研发到主要零部件供应，日厂都可以靠本国企业完成，与世界缺乏交流。很多日系产品在封闭的环境中独立发展。日本的手机行业就是最典型的例子。智能手机崛起之前，日本手机技术独步天下，在真彩大屏幕、视频通话乃至手机游戏等方面都领先于世界。而在智能手机崛起之后，日厂们面对的是完全陌生的领域。反而是对东西方先进技术兼收并蓄的中韩企业很快适应了智能时代，日本曾孤高地脱离世界，如今正被世界孤立。

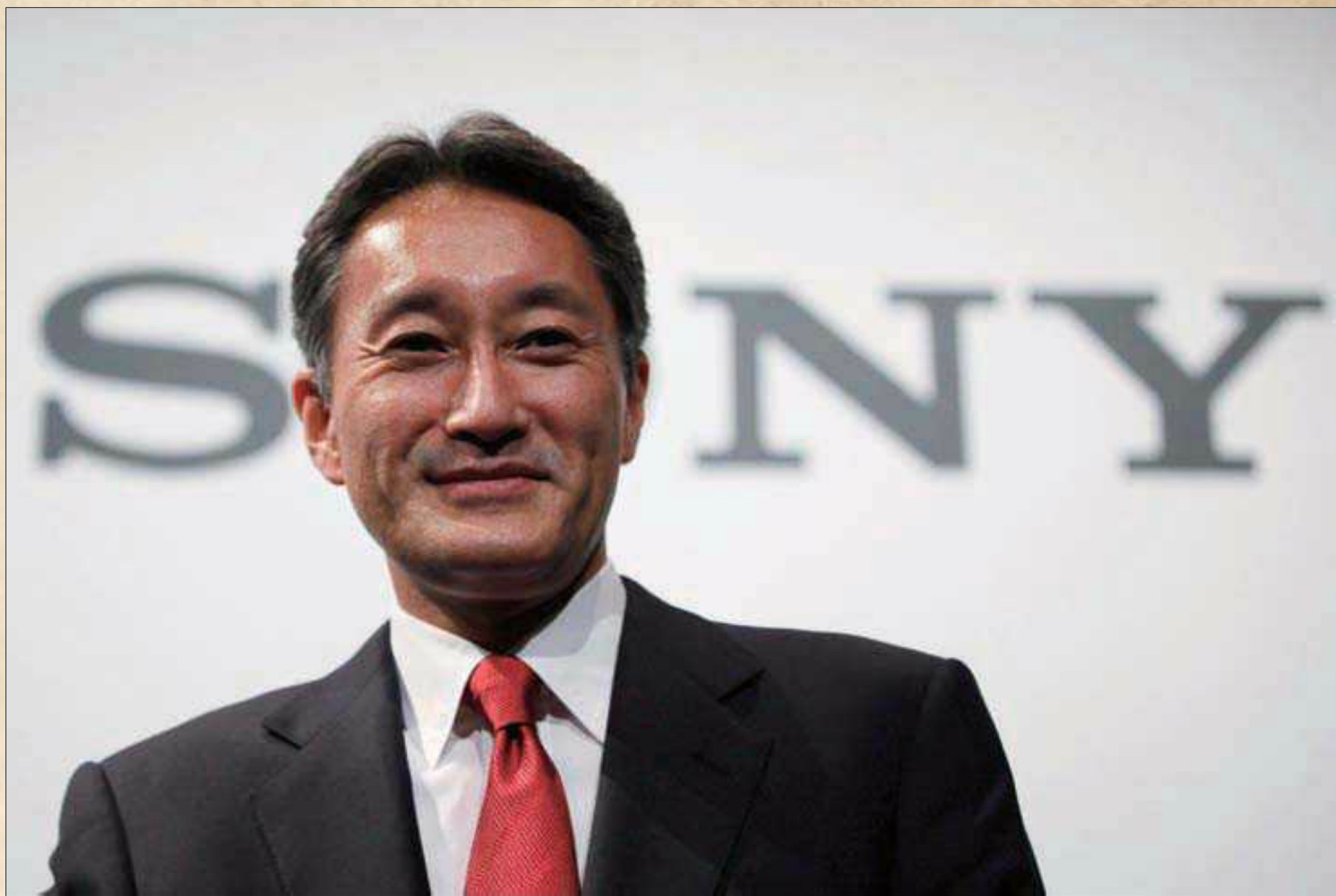
在饿殍遍野的日本电器业里，没有最惨，只有更惨。在索尼亏损4550亿日元的同时，松下以7721亿日元的亏损创造了公司成立近百年来的最高记录，5年来其赤字总额已超过2万亿日元。松下已裁员3.6万人，2013年3月底之前将再裁1万人。本财年松下预计将继续亏损7650亿日元。消息公布后，松下股价再度暴跌19%，跌至414日元，刷新37年来的最低股价记录。松下CEO津贺一宏称，松下已进入紧急状态。悲观者认为，松下可能撑不到百年华诞。

2012年刚刚迎来百年华诞的夏普，也在遭遇灭顶之灾。上财年，夏普亏损3760亿日元，本财年预计将达4500亿日元。以夏普的规模，如此可怕的巨额赤字意味着已经一脚踏进棺材。目前夏普的总负债超过2.5万亿日元。有消息称，回天乏术的夏普最终可能只有将烂摊子全部塞给政府，让整个日本为它的破产危机埋单。

2000到2007年间，夏普曾盛极一时。AQUOS系列平板电视全球热销，推动夏普的利润增长了150%。同时，作为任天堂的主要屏幕供应商，夏普也因为NDS的热销而获益匪浅。另一个让夏普骄傲的创举是反潮流而动，不顾日本国内的高昂成本，在亀山市建立了液晶面板工厂，推出了打上亀山品牌的系列电视。这些电视机虽然价格远远高于同类产品，但是因其良好的质量口碑而获得日本消费者的支持。于是夏普投资逾4000亿日元在堺市建设了又一个可年产600万台液晶电视的工厂。该工厂刚开张不久，就遭遇了全球金融危机，高端液晶电视需求量骤减。几年后夏普以不到当初投资六分之一的价格将堺市液晶工厂甩卖给了郭台铭。如今夏普的亀山液晶工厂只能从苹果接一些利润率极低的订单，为iPhone和iPad提供小型屏幕。夏普的大部分工厂与写字楼被抵押，通过甩卖资产、承诺裁员等方式才勉强从银行借到了一些救命钱。被标准普尔和惠誉相继调降为垃圾级信用之后，夏普将很难再从金融机构融到资金。

津贺一宏在2012年6月的一次新闻发布会上说："日本公司对于自己的技术与生产能力过于自信，我们失去了从消费者的角度看待产品的能力。"

对其等离子技术的过于自信几乎摧毁了松下的电视机事业。当所有电视机厂商都在发展LCD和LED技术时，松下仍然坚守等离子，在其日本尼崎市的工厂里砸下了6000多亿日元。夏普的亀山工厂尚可将生产线改造为小型手机屏幕生产线，而松下的等离子电视工厂只能荒废。



日元陷阱

在电视机行业的全面溃败是索尼/松下/夏普共同的伤痛，索尼已经在电视机业务上连续亏损9年，累计损失了7000多亿日元。面对电视机业务的持续亏损，索尼表现出比夏普和松下更大的魄力，它几乎出售了所有与生产液晶面板有关的资产，改为向夏普、三星、LG等订购液晶面板，平井一夫相信对外采购零部件比自己生产的成本更低。索尼还卖掉了化工产品业务，该部门主要生产LCD面板和光盘所需的基础材料。平井一夫不愧是喝过多年洋墨水、英语流利无比的日本新生代企业领袖，其改革原则更多地表现出美式企业思维。甩卖资产、轻装上阵，可以有效降低风险，提高经营灵活性。苹果就是低固定资产、高经营回报的典型代表。iPhone的大部分零部件从专业厂商采购，内存和处理器来自三星，还有各种零部件来自东芝、松下、英特尔、Nvidia等150多家企业。巨大的订单数量使其能将供应商的报价压到最低，享受到各领域最专业生产商的成本优势。而在富士康的最终组装环节，一台iPhone的组装加工费仅6.5美元。

索尼也希望建立起一套与苹果一样高效运转的无工厂式产品运作体系。至少比起松下和夏普，索尼的国际化程度更高。通过加大全球采购，索尼的许多产品类型已经在进行无工厂化运作。SCE就是索尼改革的前沿阵地之一。久多良木健下台后，平井一夫大量甩卖SCE的固定资产，总投资达50亿美元的CELL芯片工厂被忍痛割肉。平井一夫在任时主导研发的PSV打破了SCE对核心技术的执着追求，包括主处理器在内的绝大部分关键零部件均为对外采购。SCE不再坚持自家的处理器技术，不再推行索尼主导的存储介质标准，一切以控制成本为最高准则。PSV也许不是索尼最优秀的游戏机，但在成本控制上做得最出色。

甩卖固定资产可以帮助索尼控制成本，提高战略灵活性，但这无法改变索尼缺乏核心竞争力的事实。PSV属于SCE的核心技术在于其操作系统，而这恰恰是PSV的软肋。操作系统的种种问题是PSV最为人诟病的地方之一，SCE也无法使其发挥明显高于同配置智能手机的游戏效能。8年前PSP诞生时，其画面表现力令人惊叹，足以让同时期任何掌上设备羞于见人。而如今，在PSV上找不到几个可与《无尽之剑II》、《现代战争4》等手游大作比拼画面的游戏。

大胆的成本控制措施，也无法改变日元走强的大环境下日企的成本困境。日元汇率的不

断提升是日厂竞争力降低的重要原因。绝大多数日厂长期依靠出口经济，日元的升值使其成本劣势日益明显，而长期保持弱势的韩元进一步巩固了韩系电器商们在国际上的成本杀手形象。而日元的持续升值则是其多年前泡沫经济的恶果。在1997亚洲金融风暴之后，为缓解各大银行的倒闭危机，日本央行将银行间隔夜拆借利率的引导目标从0.5%降低到零，实行了前所未有的所谓"零利率政策"。此举虽然救活了日本金融业，却为日后埋下了无穷的恶果，形成了"低增长、低通胀、低利率、弱货币"的恶性循环。

低利率带来的最直接影响是使日元成为全球金融业的廉价融资货币，由于长期保持超低利率，与世界各主要国家形成了明显的利差，日元成为全球的廉价融资货币，吸引了大量国际套利投资者。十几年来，日元套利交易在国际金融市场上极为盛行，大批炒家低息借出日元，用于购买其他国家的高收益金融产品，从而沉淀了海量的日元。2008金融危机之后，世界各大发达国家纷纷大幅调低利率，日本与其他国家的利差逐渐收窄。于是出现了规模空前的日元回流，日元套利交易因此面临巨大的平仓压力，炒家们纷纷抛售高收益货币资产，买入日元平仓，日元由此走入持续升值的通道。与此同时，在金融风暴之中，欧美各国纷纷启动印钞机，美元与欧元持续贬值，不断升值的日元成为最热门的避险货币，这也进一步推高了日元汇率。尽管日本政府不断推行货币宽松政策，试图遏制日元的升势，却仍然无法化解巨大的日元回流压力。

日元升势的终结将取决于欧美经济的复苏进程，欧美实体经济复苏，货币宽松政策结束，才能解除日元的避险作用，结束日元回流。同时欧美市场复苏，消费需求回升，外向型的日本经济才有出路。但是大批日企可能看不到这一天的到来。

面临生存危机的日企无力进行技术创新，只能将削减成本作为当务之急。曾经的技术引领者变成了追随者。2012年4月开始担任索尼首席战略长的齐藤正说："领跑者总是顶着风——有时候跑在后面轻松得多。"索尼决定不再与三星争夺市场领导者的地位，让三星尽情地以领导者的姿态引领创新，索尼跟在后面模仿。过去，索尼与松下是最舍得研发投入的电器商，而从2009年开始，三星的研发投入遥遥领先。2011年，三星投入的研发预算高达87亿美元，索尼为55亿美元，松下为66亿美元。如今索尼、松下和夏普的市值加起来不过500亿美元，不到三星的三分之一、苹果的十分之一。由于财务困窘，索尼与松下将难以维持目前的研发投入，而三星可以轻轻松松地不断提高研发预算。

日本在泡沫经济中透支了自己的未来，又在欧美的金融风暴中成为实体经济衰退的牺牲品。为了在这一轮危机中生存下来，日厂们只能继续拆东墙补西墙，继续透支未来。曾经的世界一流企业们正沦为二三流。曾经的"汽车厂"变成了"钢铁厂"，而曾经的"钢铁厂"变成了"汽车厂"。索尼们将跟在三星们的屁股后面轻松奔跑，前方的巨人帮他们挡住了狂风，也挡住了前路的光明。



▲日本游戏业向内收缩的过程中，NBGI获益最大。

闭关锁国

汽车、电器与游戏，这曾是日本征服世界的三大法宝。现在除了汽车业仍能保持强势，日本的电器与游戏业都在陨落。

比起电器巨头们动辄数千亿日元的亏损，日本游戏厂商们的处境稍好，NBGI、Koei Tecmo等甚至能保持净利增长。但日本游戏业的问题不在于表面上的盈亏数字，而是其内在竞争力的流失。

面对日元汇率不断提高，日本各大第三方的应对之策是"闭关锁国"——即提高内销型游戏的比例，"开拓国际市场"的战略计划成为一纸空文。上个财年，Bandai Namco集团总营业额达到4542亿日元，净利润193亿日元。集团收入中，日本占八成以上，比例高于前年。立足本土是Bandai Namco集团收入大幅增长的主要原因。在其收入构成中，游戏事业占860亿日元，街机事业占734亿日元，后者完全来自日本，前者也以日版游戏为主。NBGI上个财年销售的2330万套游戏中，日本占1150万套——从销售套数计算，日本大约占一半，而从实际销售收入计算，则是占80%以上。为何有如此之大的差别？同样一款家用机3A大作，在日本卖8000日元，相当于100美元，批发价大约为70美元，而在美国其批发价不到40美元，扣去权利金、生产、运输等各项成本，发行商拿到手的只有20美元出头，可能只有日版游戏的四成。此外，美国各大零售集团过于强势，在经济危机之后更是将风险尽可能转移到发行商头上。首先是货款结算普遍以赊账为主，若有产品积压，将全数退回给发行商；若游戏值崩，发行商收到的货款也将等比例降低。

日元升值、欧美零售市场的恶化，以及欧美玩家口味的变化，导致日厂开拓欧美市场的意愿大大降低，并且也在失去吸引欧美玩家的能力。同时日本家用机游戏玩家的数量也在减少。游戏厂商的对策不外乎两点，其一是向深度开发，疯狂掠夺核心宅男的钱包；其二是向页游和手游等新领域进发，发狂般地推出制作水准低下、内容简单的休闲型游戏。无论是哪种对策，都是在牺牲其高端大作的开发能力。在日厂向着本土大撤退的过程中，玩家看到的是日系游戏的本土宅味渐浓。曾不可一世的大作开始卖肉，二三线游戏更是爆乳泛滥、裸露成风，偶像类、搅基类、动漫类渐成主流。日本的游戏流行趋势与国际主流越走越远。长此以往，日本游戏业将成为一个真正完全封闭的市场，日本游戏厂商在国际上将完全失去竞争力。

任天堂是日企中的异类。一方面，这家京都百年老店有着最传统的日企作风，几年前才结束了家族经营，至今仍保持按资排辈和终身雇员制的传统；另一方面，任天堂的游戏又最具有跨越文化藩篱的国际化魅力。但在日元汇率的持续攀升中，任天堂也无法独善其身。在日本三大电器巨头共计亏损200亿美元的同时，任天堂也出现数十年来的首次亏损。与索尼等固执追求自主核心技术的电器巨头不同，任天堂从不看重所谓核心技术，任天堂的核心竞争力在于其游戏设计实力，硬件只是陪衬。因为不注重硬件核心技术，任天堂比其他电器厂们更早引入欧美尖端技术。N64的核心技术就是硅谷SGI公司的图形处理器，NGC因为交托给IBM和ATI打造而实现远远超越PS2的性能与成本优势。但任天堂的固执表现在其他方面——在游戏设计与经营模式上，任天堂对网络时代的应对迟缓使其深陷困境。

任天堂的经营原则与20多年前并无不同——将低成本游戏卖出3A大作的价钱，从中赚取丰厚利润。而手游与页游的崛起还原了休闲游戏的

本来价值，“脑白金”时代练脑游戏卖 40 美元的暴利时代一去不复返，任天堂开发的各种休闲游戏与实用软件都可在手机上 1 美元买到，甚至免费获取。任天堂与苹果、三星、谷歌等本来毫无交集，却因为智能设备的崛起而殃及池鱼。任天堂的核心竞争力是用创意创造高利润率的低成本游戏，而如今创意价值被 1 美元游戏冲淡，任天堂习惯了几十年的商业模式难以为继。其实创意的价值永远都在，廉价的怒鸟照样可以进账数亿美元。但前提是要更大限度的薄利多销，需要数以亿计的用户规模。而这是专用游戏机永远达不到的装机量。华尔街的投资大师们都在劝诫任天堂放下矜持，为手机和社交网络开发游戏，但岩田聪仍在坚持山内溥的训诫——退出硬件市场之日，便是任天堂退出游戏业之时。

对网络时代的反应迟钝也导致任天堂在主机大战中处于劣势。Xbox LIVE 早已成为年收入十亿美元以上的吸金平台，PSN 也在逼近。同时对网络服务的依赖也帮助索尼和微软提高了用户忠诚度。当微软准备进行次世代的全面网络升级之时，任天堂正在蹒跚学步。

SCEJ 也是在封闭的环境中走向穷途末路的典型。PS 时代，SCEJ 曾是市场占有率最大的软件供应商，《GT 赛车》、《啪啦啪啦啪》、《大众高尔夫》、《妖精战士》等轻易实现数百万套的销量。此后 SCEJ 一直独立发展，与欧美团队缺乏交流。到 PS3 时代，突然面对高清画面的 SCEJ 不知所措，Team ICO 摸索 7 年而一无所成，持续难产的《最后的守护者》只能求助于 Santa Monica 工作室；曾经代表最强技术的 Polyphony Digital 五年磨一剑，做出来的《GT 赛车 5》素质不过尔尔。

高端游戏技术上落后于欧美，网游、手游等新游戏类型上落后于中韩，这就是当前日本游戏产业的尴尬。面对庞大的欧美市场，日厂们只能望洋兴叹，而对高速发展的新兴市场，日厂也无计可施，只有躲在小小岛国里，继续一宅到底。



▲ Wii U 圣诞商战期间的表现未达预期。

霸权终结

2013 新年伊始，微软游戏部门喉舌 Major Nelson 正式放出 E3 2013 倒计时，暗示着“X720”的即将到来。“第一代学习、第二代赶超、第三代称霸”——微软的 Xbox 战略三部曲即将迎来高潮。无论是财力、技术力还是网络实力，微软都有索尼和任天堂无法企及的优势。新一轮的次世代主机之争，微软有很大的机会彻底终结日本人对电视游戏产业长达 30 年的统治。而索尼与任天堂若败北，日本游戏业或将万劫不复。

作为新一轮主机大战先锋，Wii U 已是岌岌可危。作为一部新上市的主机，Wii U 在圣诞商战期间竟惨败于上市了六七年的 PS3 和 X360，其圣诞当周全球销量不到 PS3 的一半，PS3 仅在欧洲的销量就超过了 Wii U 的全球销量。圣诞当周，Wii U 软件总销量不及 X360 的十分之一，财年内软件出货 2400 万套的目标落空几成定局。进入 2013 年后，Wii U 将迎来至少 3 个月的软件真空期，而在此期间 PS3/X360 将有史上最强的春季大作潮，以《GTAV》为首，《生化奇兵 无限》、《古墓丽影》、《潜龙谍影 崛起》、《鬼泣 DMC》、《战争机器 审判日》、《战神 超凡》等大作纷至沓来，形单影只的 Wii U 销量将跌入冰点。E3 之后，对次世代主机的关注将大大减弱玩家的 Wii U 购买欲。面对高清时代，技术力羸弱的任天堂在第一方游戏供应上将远不及 Wii 时代，Wii U 可能重蹈 NGC 的覆辙。

PS3 依靠在欧洲地区的强势，目前全球销量较之 X360 还略有优势。但索尼集团的穷困潦倒始终威胁着 PlayStation 的长期发展。投放新一代主机至少需要 10 亿美元以上的资金投入，而资金捉襟见肘的 SCE 不仅得不到集团的任何补贴，还要时不时接济一下奄奄一息的兄弟部门。缺乏资金意味着 SCE 无法同时支撑太多的 PS4 游戏项目，无法投入太多广告预算，无法制定具有竞争力的主机售价，无法利诱第三方……PS4 的软硬件都很难令人乐观，更何况 SCE 还有 PSV 这个拖油瓶。SCE 的人力、财力都不足以同时支撑 PS3/PSV/PS4 这三大平台。

如果 X720 最终统一了电视游戏市场，SCE 与任天堂或将缩回日本，为日本人提供与世界主流脱节的主机，提供只有日本人会玩的游戏，在与世隔绝的环境中享受他们的和式娱乐。世界经合组织的报告中说，50 年后，日本将沦为经济小国。而日本沦为游戏小国恐怕用不了 50 年时间。如果日厂仍以鸵鸟心态应对当前危机，不出十年，已成孤岛的日本将从世界游戏业的版图中消失……



工作室物语 不走成功路 NIHILISTIC SOFTWARE 的十四年跑龙套生涯



文 Drow、Delphi 编 华尔兹 美编 anubis

对于成功，人们的态度总是不尽相同，但至少，没有人会真心拒绝成功。纵观Nihilistic Software十四年的公司历史，这个游戏制作团队不但一直扮演着跑龙套的角色，而且屡次与成功失之交臂，甚至在外界看来，有时他们努力的方向，就是为了证明自己与成功是多么的绝缘。当年，他们被暴雪公司寄予厚望，视为挺进家用主机游戏市场的重要合作伙伴，Nihilistic Software却不争气的断送了《星际争霸：幽灵》的前途。曾经，他们有机会成为PSV游戏的救世主，无论是首款支持双摇杆操作的FPS掌机游戏《抵抗：燃烧的天空》，还是基于《使命召唤》这面金字招牌制作的掌机游戏，都被Nihilistic Software以令人瞠目结舌的方式搞砸了。当他们决定转型为一家专注于下载和手机游戏研发的公司后，立刻变更了公司名称，并未保留Nihilistic Software的网络域名，对他们而言，公司过往的事迹与名声显然算不上什么值得骄傲的遗产。

我们没有必要浪费杂志宝贵的篇幅来奚落一家已经不存在的公司，但是Nihilistic Software身上的一些待解之谜确实值得我们深入探讨。如果他们真的是无能之辈，在游戏产业江湖上"阅人无数"的暴雪、索尼、Activision，凭什么将旗下最重要的资产交与他们手中；值得注意的一点是，Nihilistic Software宣布转型后，公司财政状况良好，并未亏损，而且也没有主动裁员，在如今寒风刺骨的游戏产业，能够做到这一点殊为不易。初创时仅有三名员工的Nihilistic Software，凭借处女作《吸血鬼：避世救赎》技惊四座，俨然是游戏产业一颗冉冉升起的新星。他们究竟有怎样的长处？吸引了众多大牌发行商的目光，又是如何在形势一片大好之际，最终功败垂成？俗话说，没有小角色，只有小演员，跑龙套的Nihilistic Software借助自己与众不同的战略，跻身游戏产业的中央舞台，但此后，他们小演员的习性表露无遗，遗憾的将主角演绎成了默默无闻的小角色。



▲ Nihilistic Software 的公司 logo



▲ Nihilistic Software 的地址牌



▲ Nihilistic Software 的新公司名称

新池塘


▲ Nihilistic Software 的办公楼

1998年3月，Ray Gresko、Robert Huebner和Steve Tietze在美国加州5万多人口的小城诺瓦托建立了Nihilistic Software，前两人是卢卡斯艺术的资深员工，后者来自Rogue Entertainment。在讲述三人的职业生涯之前，我们有必要介绍一下这座城市最著名的公司：茶叶共和国(The Republic of Tea)。作为美国规模最大的茶叶生产商，茶叶共和国最大的竞争优势就在于涵盖极广的产品线以及层出不穷的茶叶新品，目前该公司有数百种产品，包括红茶、白茶、药草茶、健康茶奶、瓶装冰茶、茶酱、茶饼等。公司首席执行官斯图尔特？戈尔德被称为禅学企业家，他曾在著作中将其成功归结为"青蛙与池塘"理论。Nihilistic Software的创始人之一，土生土长的诺瓦托居民Robert Huebner十分推崇这一理论，在接受媒体采访时曾自称是斯图尔特？戈尔德的忠实信徒，恰恰是这一点才造就了Nihilistic Software如今的命运。

斯图尔特？戈尔德的"青蛙与池塘"理论

大意是：随着旧池塘的淤泥不断堆积，水面会越来越浅，而大半辈子都生活在池塘里的动物却不为所动，依然安于现状，只有一只小青蛙发现曾经熟悉的世界正在深刻改变，狭小的池塘已经容不下自己的伟大梦想，与其坐以待毙，不如纵身一跃，开始一段令人兴奋的寻找新池塘的旅行。斯图尔特？戈尔德认为企业家应该有勇气改变自己可以改变的事物，去发现有价值的新池塘，Robert Huebner 领导的 Nihilistic Software 一直矢志不渝的贯彻斯图尔特？戈尔德的理论，按照自己的理解去寻找和挖掘全新的市场领域，但遗憾的是，Robert Huebner 只解其一，未解其二。在斯图尔特？戈尔德看来，在变与不变之间，需要用智慧、经验和理性的思考来作出判断，而不是在熟悉的领域尚未站稳脚跟，就要盲目的闯入未知的新领域。

Nihilistic Software 一共推出过 7 款游戏，涉及 8 个游戏平台，他们也是最早参与 PS Move 和 PSV 游戏制作的第三方厂商之一。在 Robert Huebner 的头脑中，所谓的新池塘就是指新的游戏硬件，他们对此保持了异乎寻常的热情，很少有中小型游戏开发公司能够像他们那样敢于涉足新的市场。Robert Huebner 毕业于印第安纳州的珀杜大学，主修计算机专业，十分擅长 C 语言。他曾在美国国防部的一家承包商企业实习，参与了一项为美国政府研制电脑安全系统的工作。毕业后，他前往 Convex Computer 任职，这是一家公司位于得克萨斯州达拉斯市，主要生产顶级配置电脑的公司，Robert Huebner 的日常工作是制作各类随机销售的软件。每到周末，他都会参加一些当地编程同业者们的聚会，并认识了不少新朋友，其中就包括 Apogee 公司的几位程序员，当时他们正在策划制作一款 3D 主视角射击游戏，Robert Huebner 利用业余时间为他们提供了不少帮助。

一年后，Apogee 公司更名为 3D Realms，他们潜心打造的游戏正是大名鼎鼎的《毁灭公爵 3D》，这是 Robert Huebner 首次亲身体验游戏开发工作，而在这之前，他甚至连游戏玩家都算不上。多年后，他回忆起这段经历，仍然难掩心中的兴奋之情，"当我接触到这份工作后，就难以自拔的乐在其中了……在我大学毕业时，根本没有想过进入游戏圈，怎么说呢，我认为它很复杂，所以我在一家与游戏毫无关系的大公司找了一份稳定、体面的工作，我不能说那两年全然没有收获，但现在，我会对每一名热爱这个行业的大学生建议，别犹豫了，毕业后就立即投身游戏开发工作吧。"Robert Huebner 大胆和不计较眼前得失的个性在这件事情上表现得淋漓尽致，他很快辞掉了 Convex Computer 待遇丰厚的工作，决定应聘 Interplay 公司的一个网络程序员的职位，虽然该职位的薪酬不到原来工作的 2/3，并且他本人对网络技术并不精通。

Robert Huebner 内心想法十分简单，他要把自己的时间和精力都投入到游戏开发工作中，并不计较眼下的职位和报酬。当时，他所在团队正从事的的项目是 3D 主视角射击游戏《Descent》，一个颇为引人注目的细节是，该项目的执行制作人安排 Robert Huebne 担任 Interplay 与联合制作方 Parallax Software 之间的监督，除了协调两个团队的关系和日常工作外，还要负责编写和优化游戏的网络代码。让一名初来驾到的新员工扮演协调者的角色，Robert Huebner 平易近人的举止以及出众的沟通能力可见一斑。在《Descent》成功发售后，在 Interplay 内部崭露头角的 Robert Huebner，很快收到了来自卢卡斯艺术的加盟邀请，作为一名铁杆星战迷，他毫不犹豫地接受了这份新工作，担任卢卡斯艺术的高级程序员，并在这里遇到了自己两年后的创业伙伴：Ray Gresko。

Robert Huebner 和 Ray Gresko 都是程序员，两人常在一起切磋各种技术，不仅能力过硬，而且内心都坚信稚嫩的游戏业会有一个无比光明的未来。两人的差异也十分明显，Robert Huebner 在引擎技术方面能力更强，而且很善于带领一个团队更高效的完成工作目标。Ray Gresko 则是那种典型的独行侠，除了编程，他还有一些美工和剧本创作的底子，他只凭一个人的力量，就可以创作出一些颇具创意的独立游戏。事实上，两人都没有局限于自己的本职工作，Robert Huebner 希望在游戏开发过程中引入更多的管理经验，从而有效提升研发效率，而 Ray Gresko 除了追逐新技术，也认为引人入胜的内容对一款游戏而言同样不可或缺。在某种程度上，正是这些异同点的存在与互补，奠定了 Nihilistic Software 成立的基石，同时，也为两个人最终分开埋下了伏笔。

Ray Gresko 职业生涯当中的第一家游戏公司名为 Spectrum Holobyte，也就是曾风靡一时的《猎鹰》（Falcon）系列的开发商，虽然现在飞行模拟游戏已经风光不再，但在 20 年前，这一游戏类型无疑是最酷的。Ray Gresko 参与了《猎鹰 3.0》及其资料片的制作，在当时这部游戏堪称最逼真的模拟飞行游戏，引用了真实的物理表现、驾驶舱设计和飞机模型，就连它的广告词也令人印象深刻，"没有被列入绝密的最佳 F-16 飞行游戏"。在资料片的制作过程中，Ray Gresko 被赋予了一项艰巨的使命，在游戏中加入苏联的王牌战斗机米格 29。虽然冷战刚刚结束，但有关米格 29 的公开信息依然十分稀少，只有简氏防卫周刊的少量照片可供参考，即便如此，Ray Gresko 在游戏中还是相对逼真的还原了米格 29 的驾驶舱，获得了不少军迷玩家的赞扬。

1994 年，他加盟了卢卡斯艺术，参与制作了基于星球大战故事背景的动作游戏《黑暗原力》，游戏推出了电脑和 PS 版本，本作被不少媒体评选为年度最佳动作游戏。Ray Gresko 和 Robert Huebner 共同负责制作游戏的 3D 渲染引擎，前者还设计了一些枪械造型，在借鉴 Doom3D 技术的同时，他们创造了真正 3D 化的场景，玩家在其中可以调整视角，跳跃或者蹲卧。随着本作的成功，卢卡斯艺术将游戏更名为《绝地武士》系列，并赋予了制作团队更宽广的权限，不必局限于电影的人物和故事框架。有趣的是，喜爱搞怪的 Ray Gresko 为游戏设定了"挑战性很高"的作弊码，玩家要在限定的时间内输入一组超长的字母组合才能激活秘籍。比如游戏中的"穿墙模式"，需要玩家在短时间内输入：LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM。

1997 年发售的《黑暗原力 2：绝地武士》同样取得了市场成功，PC Games 杂志甚至将它评选为全时代最优秀的电脑游戏第一名，Gamespot 网站授予了它年度最佳动作游戏的称号，并给出了"同类游戏中的歼星舰"的评语。游戏在提升 3D 引擎图像效果之外，还有两点成功的创新，其一是引入角色成长系统，玩家可以选择拥有原力的绝地武士，或者遁入黑暗的西斯，此外，游戏还包含了夺旗模式在内的丰富的多人游戏模式。Robert Huebner 和 Ray Gresko 被晋升为程序主管和副主管，领导一支由 4 名程序员、5 名技术支援组成的小团队，为游戏打造升级版的新 3D 引擎。值得一提的是，他们主导制作的游戏引擎，成为卢卡斯艺术的通用引擎，相继开发了包括《冥界狂想曲》、《印地安那琼斯和恶魔机器》在内的众多作品。

■ Ray Gresko 的照片

■ Robert Huebner 接受媒体采访

■《绝地武士：黑暗原力 2》的游戏封面

■ Robert Huebner 的照片（右）

■《猎鹰 3.0》的游戏截图

■《黑暗原力》的游戏截图

惟一的成功

在卢卡斯艺术工作期间，Ray Gresko和Robert Huebner结识了Rogue Entertainment的场景设计师Steve Tietze，他曾为《Quake》制作过一些任务包，为人沉稳、实干，不善言谈。三人在聚会时，创业常常是席间最热门的话题。Robert Huebner早有辞职组建一家游戏公司的打算，他侃侃而谈，为其他两人勾画出公司美好的前景，Ray Gresko一心想做一些自己真正喜欢的游戏，厌倦了大公司内部的种种制度与束缚，而Steve Tietze则在一旁露出会心微笑，不住地点头。Robert Huebner最先向公司提出辞职，不过，他并没有急于创业，而是作为短期合同工参与了暴雪公司《星际争霸》项目的研发工作，多年以后在接受采访时，Robert Huebner坦言，"那时，我迫不及待的想拥有属于自己的事业，就技术能力而言，这不是问题，但经营一家公司，并不是只懂得编程那么简单，我要感谢暴雪公司，让我学习到了不少团队管理的经验。"

一年后，Ray Gresko和Steve Tietze也向公司递交了辞呈，Nihilistic Software在Steve Tietze父母的一幢闲置房屋里诞生了。Robert Huebner良好的处世能力与人脉关系在此时发挥了关键作用，不到两个月，他们手中就有了三份可供选择的开发合同，其中一个是来自老东家卢卡斯艺术的外包工作，另一个则是Activision的一款角色扮演游戏，他们要求制作方能够同时制作电脑和Mac两种版本。Ray Gresko认为如果接受了卢卡斯艺术的合同，"感觉和过去没什么两样"。Activision的合同涉及Mac平台，三人此前没有什么开发Mac游戏的经验，Ray Gresko胸有成竹的打了保票，"这不是什么问题，我们可以搞定它"。最终，Activision同Nihilistic Software签署了开发协议，授权他们制作一款吸血鬼题材的角色扮演游戏。

那一年，Activision刚刚获得了白狼规则的游戏改编权，这是一套类似龙与地下城的博大精深的桌面游戏规则。本作的正式名称是《吸血鬼：避世救赎》(Vampire：The Masquerade–Redemption)，国内有人曾直译为《吸血鬼：化装舞会》，事实上，对吸血鬼这样生活在暗夜的种族而言，它的最高戒律就是避世，即在任何情况下都不能向其他种族揭露自己的身份，否则将会被族群所驱逐，因此游戏的正确名称应该为避世，而非似是而非的化装舞会。《吸血鬼：救世避赎》采用白狼规则中的黑暗世界设定，以古代伦敦为背景，除了人类，吸血鬼、狼人、魔法师等超自然种族也生活在这座城市，于是宗教团体成立了专门杀戮这些种族的裁判团，阻止他们渗透进人类社会。故事的主人公是一名叫做Christof Romuald的骑士，爱上了修道院的一位修女Anezka。

作为神职人员，Anezka是不能有属于自己的爱情，更糟糕的是，Christof Romuald在冒险中变成了吸血鬼，随着潜伏在大陆的各派势力逐渐浮出水面，Christof Romuald的救赎之旅正式拉开帷幕。Ray Gresko担任《吸血鬼：避世救赎》的项目主管以及Mac版本的执行制作人，游戏的故事情节由他一人操刀，他甚至还撰写了部分角色的对话，以及游戏中倍受好评、完善而有趣的升级系统。Robert Huebner担任技术主管，率领团队打造游戏的专属引擎。正是因为Ray Gresko的全能，以及Robert Huebner在引擎方面的高超技艺，使得整个制作团队维持在8人左右，还能保持较理想的运行状态。事实上，直到游戏发售时，整个团队的人数也只有12人，这对于像《吸血鬼：避世救赎》这样的一线大作而言，实在是一个令人骄傲的成绩。

尽管如此，《吸血鬼：避世救赎》依然经历了延期，所幸，那时的Activision不像今日这般急功近利，对年轻开发团队既富有耐心又乐于提供充足的资源支持，在延长了五个月的开发周期后，《吸血鬼：避世救赎》最终顺利发售。游戏在北美地区的首周销量超过了12万套，不少主流媒体都给出了90分以上的高分。本作采用了《暗黑破坏神》经典的操控方式，吸取了不少同类型ARPG游戏的成功设计方案，又在很多环节上进行了创新。游戏的全3D画面，在中等配置的电脑上就可以流畅运行，这方面主要得益于Robert Huebner雄厚的技术能力。另一方面，游戏在诸多内容上给人耳目一新的感觉，比如本作采用组队战斗的模式，除了主角，玩家还可以自由选择操控其他吸血鬼角色，它们分属于不同的派系，具有不同的特殊能力，有的匿踪能力强大，有的近战攻击力惊人。

Ray Gresko基于白狼–黑暗世界的设定，在游戏中引入了"人性"的设定，如果玩家在游戏中滥杀无辜，所控制角色的人性属性就会不断降低，严重的话，就会走火入魔，不再受玩家的控制。而如果一味坚持不杀生，就无法获得吸血鬼维持生命所必需的"鲜血"，两者如何权衡和把握，就只能靠玩家做出选择了。《吸血鬼：避世救赎》曾经荣获E3最佳RPG，优异的市场销量让Activision赚得盆满钵盈，Nihilistic Software也获得了数十万美元的分红。首款作品就一炮走红，如此成功的开局理应让Ray Gresko和Robert Huebner等人感到满意，但事实上，三位创始人却因为决策上的矛盾而陷入分崩离析的境地，Steve Tietze向两人表达了希望离开Nihilistic Software的想法。

"友好分手，这是我和Nihilistic Software的共同决定，我亲身经历了公司从3个人到12个人的发展壮大，也见证了《吸血鬼：避世救赎》取得的耀眼成功，如今，我希望去追求自己职业生涯新的目标，我祝福Nihilistic Software的制作团队好运。"Steve Tietze提供给媒体的



新闻稿简短而公关意味浓厚，并没有提及自己离开的真正原因。在过去的两年间，Nihilistic Software在Ray Gresko和Robert Huebner的领导下运转顺利，前者直接领导游戏开发工作，充满激情、不服输的性格俨然成为制作团队的精神领袖，后者在公司运营和技术研发方面的贡献最大，而Steve Tietze的存在感却有些薄弱，他并未在公司找到适合自己的位置，甚至自己制作游戏场景的本职工作，偶尔也会被Ray Gresko越俎代庖。

离开Nihilistic Software后，个性安静、沉稳的Steve Tietze转型为自由职业者，在5、6年的时间里只接受短期合同，也许是因为这次并不是很成功的创业经历，使得他再也没有独立创业的打算。2007年，他加盟了Factor 5，当时这家公司刚刚推出了PS3独占游戏《龙穴》，已经启动同索尼合作的第二款PS3独占游戏的开发工作，不幸的是，由于《龙穴》饱受恶评，这个新项目随即取消，遭受重创的Factor 5不得不进行裁员，Steve Tietze的职业生涯再次陷入低谷。在失业半年后，他加盟了由前Factor 5同事创建的公司TouchFactor，目前主要制作小型社交游戏。纵观Nihilistic Software的历史，《吸血鬼：避世救赎》取得了毫无争议的成功，但在这之后，这个被外界寄予厚望的制作团队却逐渐沦为平庸，导火索正是三位创始人的分道扬镳。

十字路口

凭借《吸血鬼：避世救赎》的成功，Nihilistic Software上下都在摩拳擦掌，蓄势待发。Ray Gresko认为游戏还有不少可以改进和提升的环节，比如视角问题，比如支线剧情等，他非正式的同Activision进行过磋商，讨论游戏的续作问题。在接受IGN采访时，Ray Gresko更是宣称"Nihilistic Software热爱角色扮演游戏，我们希望在这条道路上走得更远些。"然而，Robert Huebner对此却有完全不同的看法，作为公司的一把手，他将公司的主要收入用来招兵买马，而且招募对象都是具备家用主机游戏开发经验的员工。在公司最核心的发展方向问题上，Ray Gresko和Robert Huebner产生了根本性的分歧，前者希望乘胜追击，既然Nihilistic Software在电脑游戏和RPG领域打出了名声，为什么不充分利用这一优势呢？而Robert Huebner则着眼于"新池塘"，他认为电脑游戏盗版问题愈演愈烈，家用主机游戏市场规模和利润空间更大，这才是Nihilistic Software安身立命的"大池塘"。

当Nihilistic Software宣布从电脑游戏市场撤离时，无论是玩家还是媒体，乃至Nihilistic Software的员工都感到有些难以置信。虽然多年后在接受媒体采访时，Ray Gresko谈到了昔日与Robert Huebner的分歧，但并未透露双方是如何化解这一矛盾的。我们无从得知Robert Huebner采取了何种方法说服Ray Gresko，但从结果看，Ray Gresko选择了让步，但也只是勉强接受了公司的决策。或许，这与Nihilistic Software的新合作伙伴有关——Robert Huebner的前东家暴雪公司。这家在电脑游戏市场功勋卓著的公司一直谋划进军家用主机游戏市场，他们希望寻找一个有电视游戏制作经验的团队，同时，这个团队的名头不应太过响亮，年轻而易于控制，以免其公司文化或制作理念同暴雪团队自身相冲突。以上述标准看，Nihilistic Software算得上一个不错的选择。

2001年中旬，双方秘密展开了多轮谈判，暴雪的标准既苛刻又复杂，Robert Huebner向他们保证，Nihilistic Software拥有过硬的技术和经验，可以同时开发PS2、Xbox和GC三种游戏版本，这项承诺对双方最终达成协议起到了关键作用。2002年9月30日，暴雪公司正式宣布潜入类战术动作游戏《星际争霸：幽灵》正在开发之中，Nihilistic Software的名字出现在全球游戏媒体的新闻稿中，如果说暴雪公司是电脑游戏领域的巨人，那么，Nihilistic Software就是将巨人引向一个全新领域的最大功臣。一夜成名，不仅给Nihilistic Software带来了期待中的鲜花、掌声和镁光灯，也让他们成为产业优秀人才竞相加盟的公司。截止到2002年年底，公司员工总数超过50人，每月运营成本相比《吸血鬼：避世救赎》发售时提高了近5倍，就连喜欢单打独斗的Ray Gresko，现在也不得不花精力管理一个十多人的小团队。

成也萧何，败也萧何，Robert Huebner挖掘"新池塘"的战略，为Nihilistic Software赢得了与暴雪合作的机会，但硬币的另一面是，尽管提前8个月就开始了有关PS2、Xbox和GC平台的研究工作，但是在《星际争霸：幽灵》项目启动后，Nihilistic Software遭遇到各种技术困难和瓶颈，既定的开发期限一再延误。虽然暴雪公司自身经常因提升游戏品质而将游戏延期，但是很多迹象表明，Nihilistic Software的技术力根本无法应付《星际争霸：幽灵》项目，遑论达到暴雪预期的品质？2004年，暴雪宣布取消同Nihilistic Software的合作协议，Robert Huebner和他的制作团队犹如跌落谷底，之前的豪言壮语成为了业界的笑柄，Ray Gresko和Robert Huebner的矛盾再次爆发，事实证明，Robert Huebner当年的决策过于理想化。

如果类似的事件发生在今日，发行商一定会凭借合同条款的解释权获取优势地位，拒绝或拖欠支付制作款项，游戏开发公司很可能竹篮打水一场空，甚至会陷入破产的窘境。幸运的是，暴雪公司并没有难为Nihilistic Software，按照合同约定支付了尾款。在经历了外界口诛笔伐，部分员工辞职的动荡之后，Nihilistic Software并没有被击倒，但要想真正稳定局势，就必须解决Ray Gresko和Robert Huebner之间的分歧。最终，Ray Gresko离开了Nihilistic Software，在外界看来，他为《星际争霸：幽灵》的失败承担了责任。如果将这一事件追根溯源，



显然是 Robert Huebner 的盲目决策导致了现在的败局，当年，Ray Gresko 并不赞成他的决定，如今却做了替罪羊，黯然离开 Nihilistic Software，但事实真相真的如此吗？答案是否定的。

Robert Huebner 就此事件从未发表过任何言论，多年后，Ray Gresko 在接受媒体采访时坦言，"(《星际争霸：幽灵》的失败）几乎打倒了团队的每一个人，我们成了游戏业的笑柄，在当时，我们不确定还能得到其他游戏发行商的合约，Nihilistic Software 需要重组，需要恢复信心，我相信只有 Robert Huebner 能够做到这一点。"虽然 Ray Gresko 堪称整个制作团队的精神领袖，但无论是公司日常运营，还是团队建设，乃至各类商务合作，Robert Huebner 的作用确实无可替代。如果两人之中必须要有一人离开，Ray Gresko 不愿也不能替代 Robert Huebner 的角色。两人无法再继续合作，但并不意味着这段友情已经被破坏，两人直到今天依然是朋友，Ray Gresko 还出席了 Nihilistic Software 十周年的内部聚会。

离开 Nihilistic Software 后，Ray Gresko 加盟了维旺迪公司，参与开发了次世代游戏《龙骑士》(Eragon)。随后，他又成为了暴雪公司的一员，担任《暗黑破坏神 3》的高级设计师。Nihilistic Software 没有因为两位创始人的分歧而分崩离析，但失去 Ray Gresko，还是对游戏开发产生了深远的影响，如果说 Robert Huebner 更看重技术和管理的话，那么，Ray Gresko 就是维持技术和内容平衡的关键一员，Nihilistic Software 此后的游戏在内容表现上往往显得缺乏灵气，再也找不到 Ray Gresko 时代那些令人眼前一亮的设计。经历惨痛失败的 Robert Huebner 自然渴望再次证明自己，他拼命的工作，与各大发行商洽谈新的合作协议，他偏执般的深信，寻找下一个"池塘"将是 Nihilistic Software 复兴的关键，而事实上，这家命运多舛的制作组离成功渐行渐远。











一连串的失败

既然已经在 PS2、Xbox 和 DC 平台上投入了大量人力物力，Robert Huebner 当然希望能够有所回报。Nihilistic Software 与 EA 签署合作协议，为后者制作《漫画英雄：复仇女神》的 PS2、Xbox 和 DC 版本。客观地说，虽然此前败走麦城，但是 Nihilistic Software 的技术力并不弱，如果当年开发《星际争霸：幽灵》能够只聚焦一个平台的话，也许结果就不会那么糟糕。除了技术优势，作为一家典型的外包游戏开发商，他们给出的价码很有竞争力，在 Robert Huebner 的领导下，制作团队可以保持较高的研发效率，这是他们能够获得源源不断合约的另一个重要原因。从 2004 年暴雪宣布取消同 Nihilistic Software 的合作，到 2009 年他们推出次世代游戏《僵尸启示录》，五年间 Nihilistic Software 推出过三款游戏，但无一取得成功，本章节将会为您解释他们失败的原因，更大的疑问是，如果换作其他中小型游戏开发商，一部游戏的市场失败就足以让他们关门大吉，为什么 Nihilistic Software 却安然无恙呢？

为了让 Nihilistic Software 重新振兴并赢得尊敬，Robert Huebner 采取了多种手段，其中之一就是在业界不断宣传自己的游戏理念。他担任了游戏开发者大会的咨询委员会的成员，并在大会上发表过多次专题演讲。此外，他还是加州大学伯克利分校游戏开发专业的高级讲师，也是《游戏开发学者》杂志的专栏作家。广泛参与游戏圈中的社交活动，最大的好处就是可以结识新朋友，进而得到一些事业机会。据悉，Robert Huebner 正是在出席旧金山举办的游戏开发者会议时，认识了数位来自 EA 的高层，经过多次推销和深入讨论，最终为 Nihilistic Software 赢得了《漫画英雄：复仇女神》的开发合同。本作的 PS2、Xbox 和 DC 版本均由 Nihilistic Software 制作，开发周期为一年半，虽然游戏存在诸如掉帧、贴图错误等问题，但从技术层面看，材质、光线和可破坏的场景都很出色，Nihilistic Software 的工作还算令人满意。

《漫画英雄：复仇女神》是一款以知名漫画超级英雄为主角的格斗游戏，讲述了邪恶的外星科学家降临地球，阴谋进行强化生命体战斗力的实验，地球上的超级英雄蜘蛛侠、金刚狼、绿巨


■ Nihilistic Software 的员工参加万圣节 Party



■《漫画英雄：复仇女神》的游戏包装封面

人等也被卷入其中。除了玩家熟悉的惊奇漫画的英雄角色，还有若干EA原创的人物，角色数量令人满意，在线模式也增加了游戏的可玩性。本作最大的败笔在于，大部分角色的招式和能力高度雷同，几乎没有明显区别，作为一款主要面向漫画粉丝的作品，此举堪称自毁长城。另外，游戏发售前重点宣传的故事模式，宣称每一名角色都有自己的剧情和任务，实际上不仅长度很短，而且内容相似，整个模式显得十分无聊。《漫画英雄：复仇女神》三个版本的Metacritic综合媒体评分均不及格，评价最高的Xbox版也只有58分。《漫画英雄：复仇女神》是EA同Marvel漫画公司合作的惟一一款产品，2008年授权协议到期前，EA没有再推出任何续作。

在《漫画英雄：复仇女神》开发过程中，Robert Huebner就确定了制作团队将要进军的“新池塘”——次世代游戏，当年很多大型开发商都在抱怨次世代游戏高昂的制作费用以及较高的开发难度，Nihilistic Software又是如何应付上述压力与风险的呢？首先，Robert Huebner大力优化运营成本，将制作团队25%的工作交给短期合同工或者外包。其二，由于他与索尼全球制作组产品开发主管Grady Hunt私交很好，Nihilistic Software表达了希望为索尼制作一些独占游戏的愿望，因此公司以非常低廉的租赁价格获得了一批PS3游戏开发机，并得到了索尼优先的技术支持。最后，Nihilistic Software聘用了一些从EA离职或被解雇的员工，他们都有着次世代游戏的研发经验，个人薪水不高，虽然相关技术实力并不算一流，但足以保证Nihilistic Software以较低的成本平稳进入次世代游戏开发领域。

谈到PS3、X360与Wii，Robert Huebner认为Nihilistic Software不大可能去开发Wii游戏，“两台主机有不同的特性与架构，总的来说，PS3需要耗费我们更多的时间。Wii则是完全不同的产品，针对不同的市场，所以我不认为（我们的）作品适合这台主机。”至于PS3和X360两台高清主机的竞争，Robert Huebner早在2008年时就发表过自己的观点，“两台主机哪个更好？从开发者角度讲，我更愿意讨论我们自身能力的高低，我们很早就掌握了X360的研发技术，而且微软的开发工具更易于使用，当然，索尼也在迎头赶上。我觉得最初三年，X360游戏在画面和运行效率方面会表现得更好，至于本世代末期，我认为PS3更有潜力夺冠。”Robert Huebner可以一身轻松的纵论业界形势，但谈到自己开发的作品时就显得底气不足，尽管被外界寄予厚望，但《野蛮人柯南》依然没有为Nihilistic Software正名。

THQ委托Nihilistic Software制作《野蛮人柯南》，双方签署的协议中明确规定，Nihilistic Software应在规定的时间内发售，双平台销量不低于80万套，Metacritic综合媒体评分不低于75分，只有达到上述三点，Nihilistic Software才能获得全额分红。应该说，考虑到蛮王柯南在欧美地区的市场影响力，以及动作游戏类型相对宽泛的受众，这并非是一个很难达成的目标。遗憾的是，尽管Nihilistic Software倾尽全力，但是依然被上述目标挡在门外，Metacritic综合媒体评分为69分，双平台销量不仅低于THQ的预期，而且首周销量甚至不到8万套，对照Nihilistic Software之前作品的糟糕成绩，《野蛮人柯南》的表现并非一无是处，不过，那时已经深陷财政危机的THQ自然不愿意为此埋单，Nihilistic Software在2007年迎来了公司历史上的首次亏损。


■《野蛮人柯南》的游戏截图1


■《野蛮人柯南》的游戏截图2



■《僵尸启示录》宣传图



■为庆祝《僵尸启示录》发售，Nihilistic Software制作的泰迪熊

《野蛮人柯南》游戏实际上汇聚了不少Nihilistic Software的好点子，比如可以捡拾战场上的武器投入战斗，玩家可以大肆破坏村庄等，制作团队很讨巧的借鉴了《战神》和《鬼泣》系列的经典元素，游戏的Boss战很有魄力，场景设计也独具匠心。可惜，这终究是一款动作游戏，如果打击感不足，战斗招式不足，系统深度不足，很难在竞争激烈的动作游戏市场中立足。Nihilistic Software拥有不错的技术，在产业中摸爬滚打多年，他们的游戏往往具有一副相对坚实的技术骨架，借鉴他人成功的元素看上去也不赖，但只要玩上一会儿，游戏的各种劣迹就会暴露在你面前。设计与内容永远是他们的软肋，归根到底，这是一家有技术而没有灵魂的公司，更不可能为一款游戏注入鲜活的灵魂了。

2009年秋天，Nihilistic Software推出了公司历史上首款下载作品，PSN和XBLA下载游戏《僵尸启示录》（Zombie Apocalypse）。本作秉承了经典的街机风格，四名玩家要面对从四面八方涌入的僵尸。虽然僵尸种类十分丰富，但整个游戏过程因为重复性很高，而显得有些乏味。据悉，本作的发行商Konami当年计划在欧美地区寻找合作伙伴，看到Nihilistic Software惨淡的表现后，他们显然要从公司的候选名单上消失。在次世代战场兜了一圈而没有斩获的Robert Huebner，又开始谋划“下一个池塘”。此时正值体感游戏市场全球火热，他最终决定聚焦索尼的体感设备：PS Move，考虑到公司运营压力越来越大，Nihilistic Software试图转型为索尼的第二方开发者，不过，SCEA并未同他们签署多款游戏的开发合同，而是希望先看看Nihilistic Software的实际表现。

浴火难重生

Robert Huebner在接受媒体采访时，希望Nihilistic Software制作中的游戏能够成为PS Move市场中的领军作品，这款原来名为《Heroes On the Move》，后来更名为《Playstation Move Heroes》的游戏，汇聚了SCEA旗下最重要的游戏资产之一：PS2时代三大动作游戏的主人公。玩家可以操纵《瑞奇与叮当》、《杰克和达斯特》以及《狡狐大冒险》中的主要游戏角色：瑞奇、叮当、杰克、达斯特，怪盗史莱库伯和乌龟本特利，在玩家耳熟能详的丰富场景中进行冒险与战斗。当SCEA在2009年E3展上公布本作后，很多媒体和玩家将其视为索尼的“全明星大乱斗”，也有言论质疑索尼的“选材”显得过于慷慨且大胆，毕竟Nihilistic Software今日的产业“名声”，并非来自于制作高品质的游戏。公平地说，无论是从投入的预算，还是推广程度看，SCEA应该没有把本作打造成一线大作的打算，只要能够成为PS Move的精品之作大概就心满意足了。

《Playstation Move Heroes》讲述了一个神秘的外星人组织在宇宙间肆虐，瑞奇、杰克、史库伯和他们的伙伴被传送到了银河系的一颗行星上，同各色各样的敌人展开战斗，并最终击败外星人组织。这样的剧情显然不能自圆其说，解释为什么三款游戏的主角们会在一起战斗，当然，这并非是什么大问题，毕竟能在一部游戏中操控这么多玩家喜爱的角色，已经值回票价了。很难想象，Nihilistic Software付出了怎样的努力，才将这样一款不成功比成功更困难的作品，打造的味同嚼蜡，平庸至

极。游戏的宣传片给玩家留下了这是一款动作游戏的假象，实际上，它更像是一款借助 PS Move 操控的迷你游戏合集，流程很短，几乎不能给人留下什么美好的印象。游戏包含双人合作模式，其中一位玩家只能在游戏过程中收集场景中的水晶，IGN 直言不讳的表示，“(这样的合作模式) 简直就是一个笑话”。

《Playstation Move Heroes》的 Metacritic 综合媒体评分只有 52 分，虽然索尼没有公布具体销售数字，但考虑到首发当周本作并未出现在前 20 榜单中，这样的成绩着实让人失望。随着 Nihilistic Software 又搞砸了一款曾备受期待的游戏，Robert Huebner 深知在“PS Move 的池塘”已经很难立足，那么，这家公司下一个新池塘又在哪里呢？答案就是索尼发布的新一代掌机：PSV。此后，Nihilistic Software 退还了租赁的 PS3 和 X360 开发机，制作团队全面转向 PSV 游戏制作，并幸运得从 SCEA 那里获得了《抵抗：燃烧的天空》的开发权。本作将成为 PSV 平台上首款利用双摇杆操作的主视角射击游戏，加上《抵抗》系列在玩家群体中的良好口碑，市场前景可谓一片光明。如果 Nihilistic Software 在 PSV 平台上取得成功，不仅能够为自己一雪前耻，而且可以帮助陷入困境的 PSV 市场重新复苏，遗憾的是，他们再次功败垂成。

平心而论，《抵抗：燃烧的天空》并没有太多的硬伤，良好的手感，适中的游戏长度，并未偏离《抵抗》系列的故事框架和固有氛围，不过不失的 Boss 战，以及最大的优点：这是一款标准的奖杯神作。然而，游戏只能说是 FPS 游戏登陆 PSV 平台的雏形，本作在方方面面都表现得既不成熟又缺乏自己独特的个性。令人疑惑的是，本作前几关的画面有些粗糙，最后关卡的画面与特效反而不错，类似的不平衡还体现在游戏的很多环节上，更重要的是，作为核心内容的多人游戏部分简陋而缺乏亮点，不少玩家在更新补丁之前，甚至不能正常连接多人服务器。有名言讲：上帝欲使你灭亡，必先使你疯狂，在《抵抗：燃烧的天空》开发接近尾声时，Activision 主动接洽 Nihilistic Software，希望由他们开发一款使命召唤的 PSV 游戏，这无异于一件天上掉馅饼的美事。

据媒体报道，Activision 和索尼希望《使命召唤黑暗行动：解密》能够在 2012 年内发售，Nihilistic Software 是少数几家具有在 PSV 平台上开发主视角射击游戏经验的开发商，Robert Huebner 向 Activision 高层承诺会在截止日期前完成本作，这意味着游戏的实际开发周期只有 10 个月左右。无论是预算还是宣传，本作都无法同自己的老大哥《使命召唤：黑暗行动 2》相比拟，深知这一点的 Robert Huebner 决定将制作重心转移到多人游戏，“游戏没有家用机版本宏大的故事情节或者影院级别的视听享受，我们的目标是将使命召唤最核心的多人游戏体验如实呈现在 PS Vita 上。”听上去，这是一个退而求其次的好办法，但问题是，Nihilistic Software 并没有真正理解什么才是 Cod 的核心游戏体验，本作更像是一款混杂各种元素，单人游戏简陋，多人游戏只是《抵抗：燃烧的天空》加强版的四不像游戏。

当 Nihilistic Software 完成《使命召唤黑暗行动：解密》在科隆游戏展的宣传活动后，回到办公室的 Robert Huebner 得到了一条坏消息，银行方面拒绝向 Nihilistic Software 提供新的贷款，虽然这不会对公司当前的经营情况造成冲击，但是未来几年 Nihilistic Software 的日子会变得不太好过，缺乏资金会直接导致公司无力从事下一代主机游戏的研发工作。更棘手的问题是，由于《Playstation Move Heroes》、《抵抗：燃烧的天空》相继遭遇市场惨败，SCEA 已经不可能再与 Nihilistic Software 签署新的开发合同了。近年来大大小小的失败，不断透支着 Nihilistic Software 的名声，纵使 Robert Huebner 再次寻找到“新的池塘”，游戏发行商在同他们合作时也会疑虑重重，毕竟这家制作室上一款取得成功的游戏还要追溯到 12 年前了。

Nihilistic Software 的伙伴工作室 Idol Minds 的转型经历，给 Robert Huebner 带来了一些启示，这家工作室多年来默默无闻，直到 2008 年推出 PSN 游戏《痛楚》(Pain) 而一炮走红。目前他们正在开发 PS3、PSV 双平台 ARPG 游戏《勇士之巢》(Warrior's Lair)。2012 年，面对移动平台游戏的崛起，Idol Minds 决定进军手机游戏市场，推出的解谜作《Linked Together》取得了不错的市场成绩，每月收入达到了 15 万美元。手机游戏开发成本低廉而获益颇丰，这一市场俨然成为四面楚歌的 Nihilistic Software 的救命稻草。2012 年 10 月 17 日，Robert Huebner 宣布公司更名为 NStigate Games，放弃传统游戏的开发，彻底转向手机和下载游戏的制作。据悉，目前他们正在秘密研发两款手机游戏，其中之一是融入大量社交元素，支持游戏内购买功能的益智游戏。

在《使命召唤黑色行动：解密》发售前宣布公司转型，可见制作团队对于本作的市场表现并不看好。游戏的 Metacritic 综合媒体评分只有可怜的 29 分，销量更是有辱使命召唤的金字招牌。Nihilistic Software 的最后一款作品，为这家跑了 14 年龙套的公司划上了并不光彩的句号。Robert Huebner 表示：“今后，我们希望成为一家更精干、也更专注的公司，Nihilistic Software 的历史走到了尽头，但是 NStigate Games 的未来才刚刚开始。”无论 Robert Huebner 如何绘声绘色的描述未来的蓝图，他也只是将手机游戏市场视为眼下的一片池塘罢了。当然，Nihilistic Software14 年的历史并非一无是处，恰恰相反，那些正在为生存而苦苦挣扎的中小型游戏开发商，应该学习并借鉴 Robert Huebner 控制研发成本的举措，以及抢在趋势发生前转型的勇气。除了留下了数款平庸乃至拙劣的游戏外，Nihilistic Software 在落幕时，没有裁减任何一名员工，账面上也不存在任何一笔债务。

在上个世纪 90 年代末，Robert Huebner 曾对游戏产业做出了不少预言，比如：“游戏开发将使用更多种类的开发工具，脚本的重要性会进一步加强，出现不少细分工作，如 AI 设计师等。”其中，最能反映他制作理念的一条是：“游戏开发不应过分专注于图形、角色或者音效，这不是大头，数据结构、算法才是最重要的，对一个团队而言，聘请优秀的程序员是多多益善。”也正因为如此，对于技术的执迷，让 Nihilistic Software 敢于涉足全新的市场领域，成本控制优先、开源节流的经营模式，使得 Nihilistic Software 屡受打击而不倒，不过，游戏开发终究不是千篇一律的流水线，没有灵魂的游戏注定难以成功。在很大程度上，游戏的灵魂与开发者的“初心”息息相关，也许，Robert Huebner 已经遗忘了如下几个问题的答案：你热爱游戏吗？你愿意开发自己真正热爱的游戏吗？



■《使命召唤黑色行动：解密》游戏截图



■《Playstation Move Heroes》的游戏截图



■索尼在 E3 展会上公布《使命召唤黑色行动：解密》



■《抵抗：燃烧的天空》游戏截图



Wii are Legend
——体感革命六周年

在Wii发售6年之时，Wii U于美国上市。任天堂美国产品营销主管Bill Trinen表示任天堂已没有任何Wii新作项目。至此，Wii完成了自己的历史使命。

Wii曾是历史上销售速度最快的主机，也将是任天堂历史上第一部销量过亿的电视游戏机。但它恐怕无法打破PS和PS2的累计销量记录。尽管如此，这部以“革命”为代号的主机将成为业界的传奇。它的出现改变了业界的发展之路，让人们的视野不再局限于画面的进化。它诠释了创新的本质，拓展了游戏的定义。而在它的背后，有一个不为外界所熟知的幕后英雄。

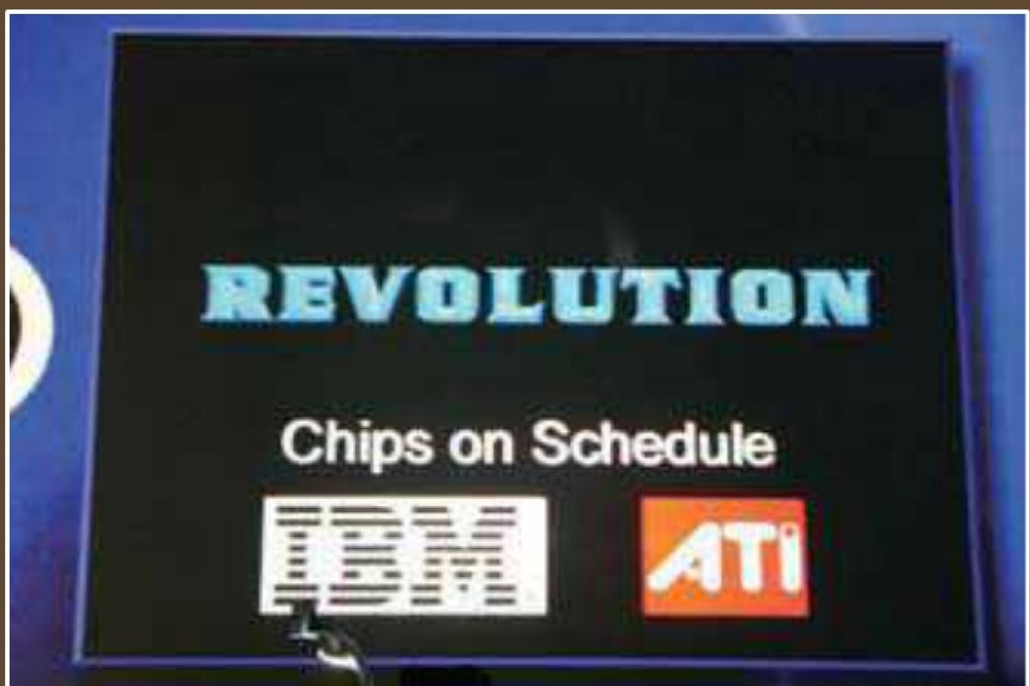
文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

Wii 历史大事记



2003年5月13日：在E3 2003的展前发布会上，任天堂确认NGC的次世代机正在开发中。

2004年6月9日：任天堂在其经营方针说明会上确定其次世代主机代号为“革命”。



2005年3月10日：在2005游戏开发者大会上，岩田聪发表了基调演讲，宣布任天堂的次世代主机将使用语IBM和ATI共同研发的处理器。



2005年5月17日：E3 2005的任天堂展前发布会上，岩田聪向全世界展示了“革命”的主机本体，并表示该主机将会有“虚拟主机”系统。Square Enix公布了首款对应“革命”的新作——《最终幻想 水晶编年史》的续作！

2005年6月7日：任天堂在其经营方针说明会上表示，具有革新意识的控制器才是其新主机的真正卖点。

2005年8月16日：任天堂表示《塞尔达传说 黄昏公主》将延期至2006年发售，业界盛传本作会变成“革命”对应作品。



微软的傲慢

1998年《纽约客》杂志的一位记者问比尔·盖茨，微软最恐惧的竞争对手是谁？盖茨答道：“我最怕的是那些在车库里创造出全新科技的人。”

盖茨认为，没有什么比创新更具破坏力。只要是看得到的敌人，无论多强大，到头来都是能够预见的消耗战。但是某些看不到的发明创新很可能会推翻整个行业体系，就像推翻旧王朝，建立新朝代。

3年后，就在盖茨将其软件帝国的控制权交给史蒂夫·鲍尔默的几个月后，出现了一位盖茨所说的“车库发明家”，他怀揣一种可能会永远改变游戏业的全新创意来到微软寻求合作。他的名字叫汤姆·奎恩（Tom Quinn），是加州一位拥有多项发明专利的发明家。后来他被很多人尊称为“Wii的发明者”。当然此头衔并不精确，但也不无道理。

2001年9月，任天堂不动声色地购买了奎恩公司的部分股权，这家公司叫做Gyration。任天堂此举的原因并非商业投资，而是看中了奎恩获得的一项全球专利——基于陀螺仪的体感控制技术，奎恩从事此领域的研究已有多年时间。

成为Gyration的股东之后，任天堂同时获得了使用奎恩体感控制技术的权利，并利用其技术经验研究自己的新产品。如今回头来看，这无疑是任天堂乃至整个游戏产业史上至关重要的时刻。但在当时却被所有人忽略了，只有一个叫做GameCubicle的NGC主题网站对其进行了报道。

通过入股获得陀螺仪感应技术专利，为任天堂的历史翻开了新的篇章——Wii的故事从这里开始。不过奎恩的体感技术研究可以追溯到1980年代末的一天。当时奎恩开着一架Cessna 172私人飞机横穿美国，在数千米的高空上，他突然萌生了体感控制技术的构想，后来他对记者说：“那时我突然想到如何设计一个体感控制器，能够在三维空间中导航，我们可以用它来更好地操纵飞机。我花了十多年的时间才为自己的体感控制设计创意注册了专利，涵盖了在现实世界中的任何实体操控方式，并将其转化为屏幕中的动作。那是在1999年。接下来它将让一切改变。”


▲ Tom Quinn 和他的私人飞机。

奎恩的体感操控技术并未在航空领域造成冲击。2001年初，奎恩开始考虑将其应用于计算机用户界面，尤其是在游戏领域，他自然而然想到了正大举进军游戏业的微软。

“通过我的商业关系，我接触到第一个跟游戏有关的人就是史蒂夫·鲍尔默。我向他介绍了这款动作控制设备，他很喜欢，还给我安排在雷蒙德对Xbox团队进行一次解说，当时我简直狂喜乱舞，计划实施之快之顺利超乎我的想象。”

然而奎恩说服了鲍尔默，却在Xbox团队那里吃了闭门羹。奎恩说：“他们的意思是如果他们想做体感控制的话，他们会自己做，而且肯定做得比我好。我想说的是他们太傲慢无礼了。说真的，当时那场会议把我恶心坏了，后来有个某某经理代表其他人来向我道歉。我记得他说微软不是这样对待潜在合作伙伴的。”

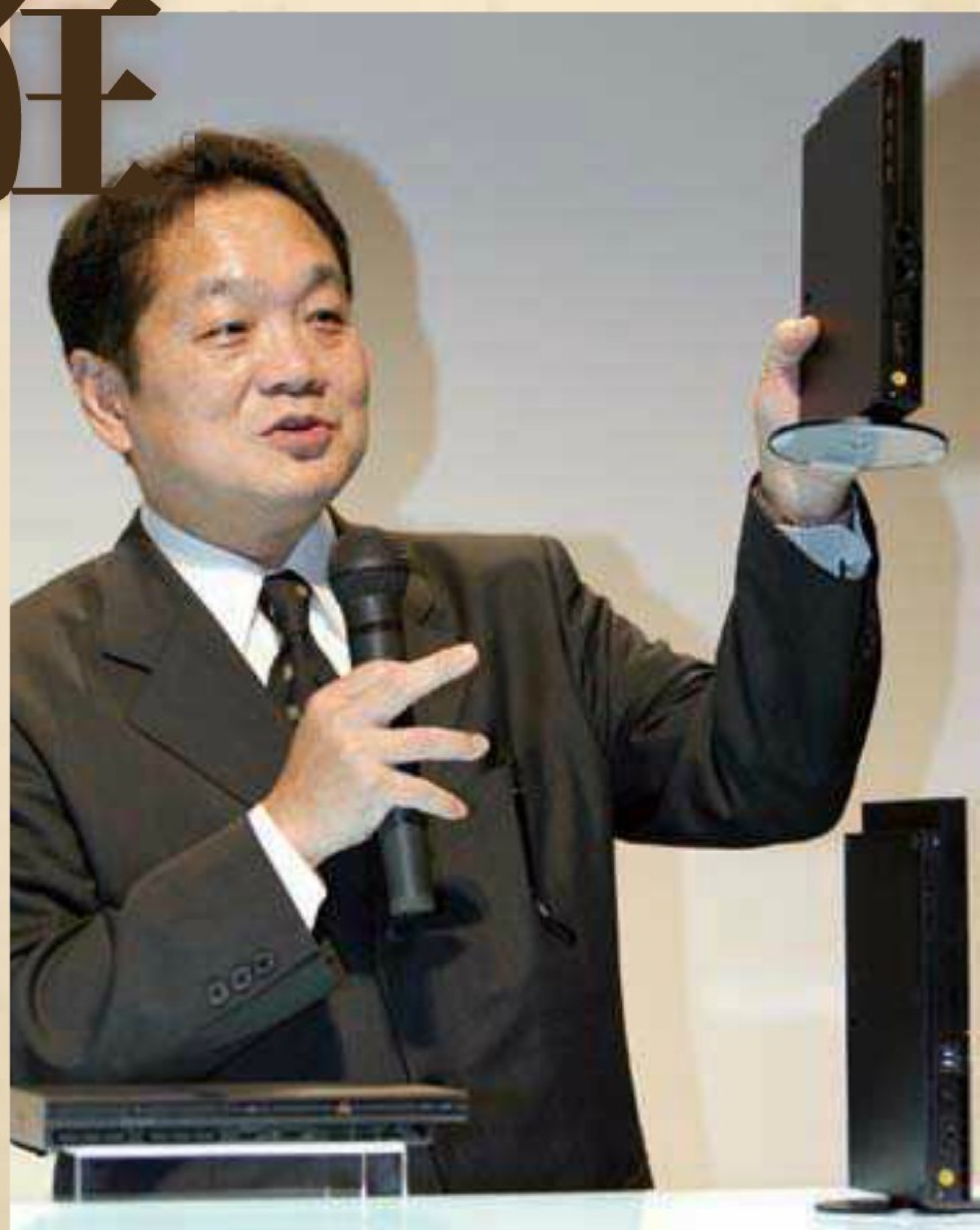
尽管有盖茨的车库预言，又有鲍尔默的点头认可，Xbox团队最终谢绝了奎恩的技术，放弃了一个可以绝杀任天堂，防止Wii出现的良机。7年后，微软实现目标战胜了索尼，却被任天堂用这种看似不起眼的技术继续压在第二位。任天堂让工厂加班加点，每个月生产180多万台满足巨大的市场需求，而Xbox团队不得不求助于一位以色列发明家，采用了另外一种体感技术。这次Xbox的经理们再也不敢错过任何从不起眼的角落里萌芽的技术。

索尼的张狂

说回2001年，从微软雷蒙德总部打道回府的奎恩在漫长的旅途里心情沮丧，但他仍然相信可以将体感控制技术卖给游戏公司。既然微软无意，他只有试一试另一家更具实力的主机厂商——索尼！

奎恩说：“当时任天堂的处境恶劣，虽然它资金雄厚，但是业务发展情况不好，有传闻说社长很快要下台，还有其他许多负面传闻，所以我们觉得索尼是一个更好的合作伙伴。”

奎恩的公司有一位股东叫吉田拉里，这位日本商人本身也是一个发明家，在娱乐业里交游广阔。索尼联合创始人盛田昭夫在1999年逝世前也曾与他私交甚笃。通过吉田拉里的关系，奎恩接触了索尼的一位业务拓展经理，在其安排下飞



往索尼东京总部，在那里会见了一个叫做久多良木健的中年人。

当时奎恩并不知道久多良木健是索尼整个游戏事业的总指挥，对于他的“PS之父”美誉一无所知。那时PS2的行业地位巍然不动，整个游戏业界仿佛就在久多良木健的掌握之中。这种绝对的霸主地位助长了久多的傲慢。

“我永远忘不了和索尼的会议。我们在一个小房间里，有一台大投影器。然后久多良木健走了进来，他介绍完自己，接着坐了下来——我发誓下面所说绝对属实——从我开始解说的那一刻开始，他就闭上了眼睛。直到我讲解完才睁开双眼。”

奎恩平生阅人无数，还从未见过久多良木健如此自大无礼之人。久多良木健的举动让奎恩十分尴尬，不过演讲结束后他还是礼貌性地征询久多的意见反馈，结果证明这又是自取其辱。只见久多良木健以不屑一顾地口吻说：“你能用5毛钱的成本把这做出来吗？”

奎恩尴尬一下，解释说这根本做不到。久多良木健便头也不回地走了。奎恩的心情沮丧到了极点。在微软和索尼相继受辱之后，他几乎开始对自己的发明感到怀疑。尽管如此，他还是没有想到任天堂。

直到2001年夏天，奎恩听说任天堂社长山内溥在长达半个多世纪的统治之后终于决定退休。当时任天堂在家用机市场上可谓节节败退，即将上市的NGC被普遍认为绝不是PS2和Xbox的对手。山内溥的退休声明直到一年后才正式对外公布。他的离去并非简单的高层更迭，在内部进行了一连串激进的改革。实际上山内溥对于岩田聪是否有能力接管任天堂也存在疑问，所以指定了6名元老“辅政”，共同决定公司的重要决策，宫本茂就是这六大元老之一，另外一名关键人物是担任会长的浅田笃。此次改革标志着山内溥独裁专断时代的终结，今后任天堂将采用更接近于参议院的方式进行运作。

奎恩是少数几个发现任天堂此番改革真正意义的外人之一。他相信委员会式新高层结构将



为任天堂打开一扇窗，使其能以更开放的姿态接纳外界的新事物。幸运的是，神通广大的吉田拉里过去经常与浅田笃打高尔夫球。通过这层关系，奎恩在2001年9月初与浅田笃进行了第一次会面。

“我永远不会忘记那一个星期。我还清楚记得任天堂那漂亮的会议室，那里有一张巨大的樱桃木桌，还有鲜红的地毯和富丽堂皇的装修。浅田的英语不好，但他的周围有8名高级经理人、工程师与程序员。虽然我并不认识他们。”

奎恩的解说进行到大约20多分钟的时候，浅田笃打断了他，说要和他的人商量一下。奎恩心想不妙，以为前两次的遭遇又要重演。只见这几位日本人就在他面前你一言我一语，虽然奎恩听不懂日语，但是可以看得出来讨论得十分激烈。当时也在会议室里的吉田对奎恩说，几位任天堂经理人不同意体感控制的概念，但是其他人已对此创意完全拜服。然后在变得越来越嘈杂而激烈的争论之中，浅田笃大吼了一句，所有人都噤若寒蝉——这位在当时地位凌驾于岩田聪之上的任天堂会长已做出决定，购买奎恩的体感操作技术授权，同时购买Gyration公司的股份。

最后的选择

当任天堂内部开始摸索体感控制的可行性之时，外界对NGC的质疑声日渐高涨，人们怀疑NGC会遭遇与DC相同的命运，任天堂将成为下一个世嘉。

游戏产业里存在着典型的羊群效应，跟风模仿之事屡见不鲜。当某个公司开始推出DLC季票，很快其他公司都推出季票。当某个大公司加入Steam并获利，所有公司都将加入。但是负面的示范效应也是显而易见的，并且可能造成灾难性后果。

2003年，任天堂的经理们注意到某些业界巨头的异动，它们可能造成雪崩效应，将NGC彻底埋葬。

首先是英国零售商巨头Dixons，当时它是英国最大的主机经销商。就在那年3月10日，Dixons宣布从即日起停止NGC进货，理由是市



2005年9月16日： 岩田聪在东京游戏展上发表基调演讲，席间举起了遥控器形状的手柄，引起业界哗然。在基调演讲之后，任天堂还邀请部分媒体进行了内部试玩体验。

2006年2月9日： 在2006年DICE峰会的基调演讲期间，世嘉、Square Enix、NBGI等7家大型第三方游戏发行商宣布加入“革命”游戏阵营。同时宫本茂确认《塞尔达传说 黄昏公主》将可用“革命”的控制器进行操作。



2006年3月23日： 在2006年游戏开发者大会的基调演讲期间，公布了“虚拟主机”下载服务的详情，首批对应的有MD、PC-E等非任天堂经典主机的作品。

2006年4月28日： 日本当地时间深夜1点，任天堂的官方网站突然发布了一则令人震惊的消息——次世代主机“革命”将正式定名为“Wii”，前所未有的独特命名使其成为接下来几个月业界最为热议的话题。



2006年5月9日： 这是任天堂有史以来最成功的一次E3展前发布会，宫本茂以《Wii Music》的遥控器演奏指挥拉开了序幕，《塞尔达传说 黄昏公主》、《Wii Sports》等大作的演示引起台下的欢呼。而在E3展场的任天堂展台，更是出现了E3历史上前所未有的可怕排队人龙，想试玩Wii游戏一般要排队四五个小时以上，对于这样一个面向业内人士的展会来说，其火爆程度超出了所有人的想像。相比之下，就在隔壁的PS3展台则显得冷冷清清。

2006年5月25日： 在任天堂决算发表会上，正式公布了Wii的售价：日本为2.5万日元，美国为250美元。任天堂表示计划在2007年3月底之前全球出货600万台，软件出货1700万套。

2006年6月7日： 在任天堂经营方针说明会上，公开了Wii与NDS联动的构想，并表示年内计划出货400万台Wii。

2006年8月3日： 在Wii预定首发游戏《疯兔危机》和《赤钢铁》公开并大受关注之后，育碧宣布将全力支持Wii，仅对应首发游戏就多达6款。



2006年9月14日：有不参加TGS传统的任天堂再次先声夺人，故意选择在TGS举办地的千叶幕张会展中心举办了Wii的体验说明会"Wii Preview"，进一步说明了Wii的首发详情，Wii官方网站Wii.com也正式开张。之后"Nintendo World 2006 Wii体验会"在大阪、名古屋等各大主要城市巡回举办。



2006年11月19日：Wii正式登陆北美。这是Wii全球首发的第一站，美国任天堂表示Wii首发第一年的营销宣传费高达2亿美元。根据任天堂官方数据，Wii北美发售8日内实际销量超过60万台，加上游戏和周边的销售额，Wii发售首周吸金1.9亿美元。由于玩家的庞大需求量，Wii无休止的缺货也从此开始。



2006年12月2日：Wii于日本首发，首批出货量为40万台，两天内实际销售37万台。绝大多数零售店都出现严重缺货局面。Wii首发时的软硬件销量比例为1.69，被认为是相当理想的水平。至此，在与PS3的美日首发之争中，Wii以绝对优势完胜。

2006年12月7日：Wii登陆澳大利亚，首发4日内实际销售32901台，成为澳大利亚历史上首发销量最高的家用机。

2006年12月8日：Wii登陆欧洲。据英国Chart-Track统计机构的数据，Wii英国首周末销量为10.5万台，成为英国历史上首发销量最高的家用机。随后任天堂发布数据，Wii欧洲发售两日实际销量为32.5万台，是欧洲历史上首发销量最高的家用机。

2006年12月15日：在Wii的火爆首发中也掺杂着一些负面的声音，引起最多关注的是许多

场需求量太低。这意味着 Dixons 旗下的 Currys 和 PC World 连锁店将不再销售 NGC。

Dixons 的举动造成了羊群效应。8 天后，Argos 宣布不再支持 NGC。在网购业务比例几乎可以忽略不计的当时，零售商是否支持决定了主机的命运。而游戏发行商们经常是唯零售商马首是瞻。两个月后，美国最大发行商之一的 Acclaim 宣布不再支持 NGC。9 月份，Eidos 首席执行官宣布 NGC"处于不断下滑"中，因而决定不再为 NGC 发行游戏。其他零售商开始贱价甩卖 NGC，将仓库和货架里的空间都留给 PS2 和 Xbox。

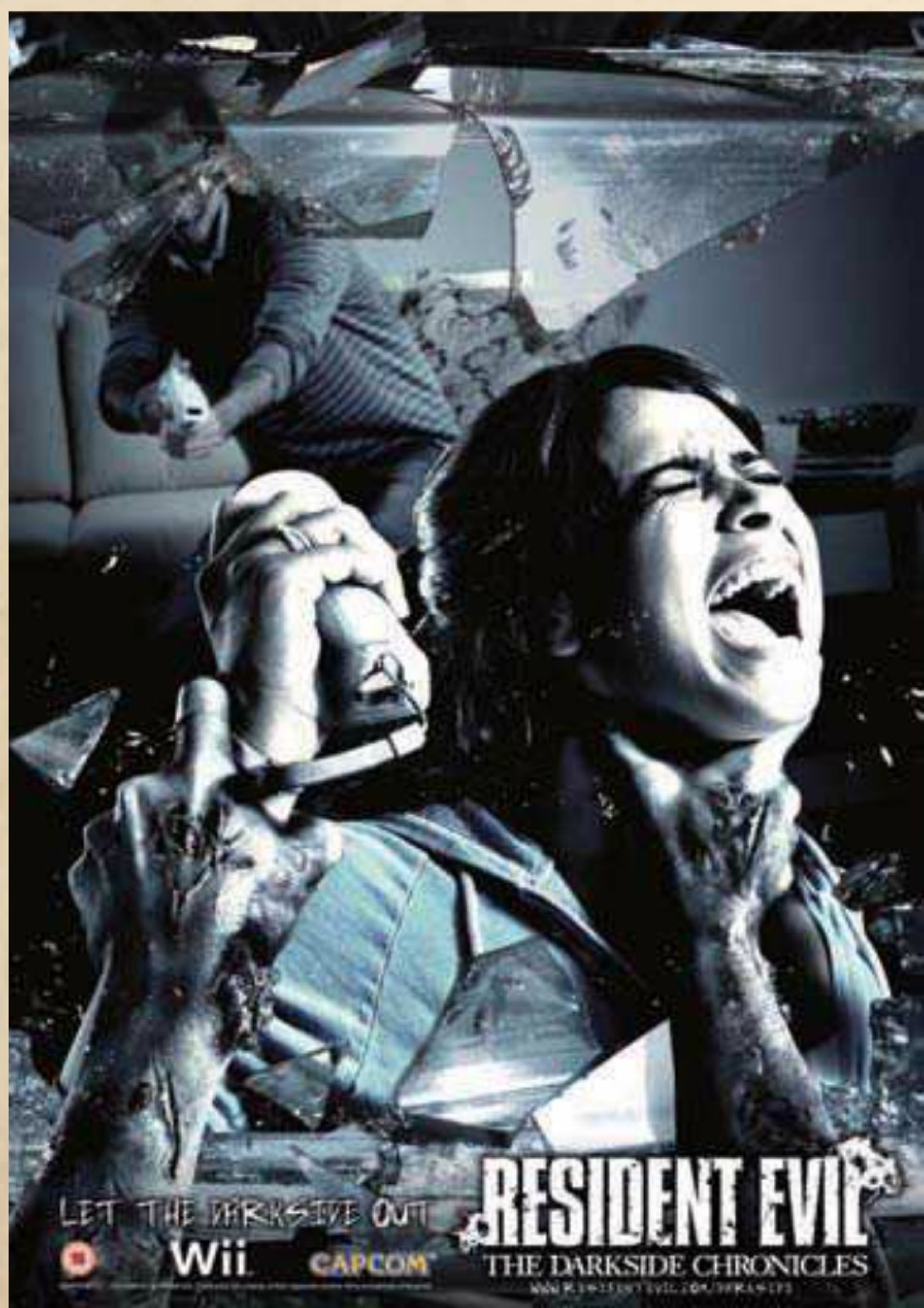
2002 年 Capcom 公布"NGC 五连发"，包括《生化危机 4》等大作，这些项目的公布延长了 NGC 的寿命。但是仅凭 Capcom 根本不可能力挽狂澜，将自己与 NGC 的命运绑在一起只能是自寻死路。到 2003 年，那些曾发誓 NGC 独占的游戏一个又一个地移植到 PS2。

当时担任美国任天堂公共关系部主管的是乔治・哈里森（George Harrison），他知道 NGC 已陷入万劫不复之境地。他在后来任天堂转危为安的 2007 年离职，在任天堂工作了 16 年。他回忆说："当时我们知道 NGC 快不行了。在美国，PS2 占了一大半的市场份额，我们和 Xbox 分享剩下的一半。想想八十年代任天堂占据了 60 ~ 80% 的份额，NGC 的表现确实令人失望。"

最终 NGC 的全球累计销量为 2170 万台，低于 Xbox 的 2400 万台，而 PS2 最终销售了 1.53 亿台。

对比任天堂历史上各主机的销售数据，更将得出一个令人触目惊心的结论：FC 全球销量为 6200 万台，SFC 为 4900 万台，N64 为 3300 万台……任天堂历代主机的销量一直在持续大跌。照此趋势 NGC 的下一代主机将必死无疑。表面上现金流依然稳健的任天堂可能很快将面临生死劫。

当时美国《连线》杂志曾制作了一个专题，名为"长不大的任天堂"。文章中指出，80 年代在任天堂游戏机陪伴下成长的孩子们早已放弃任天堂，选择了游戏更成熟、"价值含量"更高





▲《马里奥聚会 7》附带的麦克风。

的 PS2 和 Xbox 游戏，而任天堂的游戏风格"永远长不大"，虽然能够继续吸引一些低龄玩家，但是如今的主力玩家人群已是成年人，而非少年儿童。而且因为 PS2 牢牢把握住主力人群，因此第三方各种类型的游戏都在往 PS2 集中，其中也有许多优质低龄游戏，所以低龄玩家也在向 PS2 靠拢。这种趋势的结果是强者亦强、弱者亦弱，最终处于劣势的任天堂将被彻底抛弃，就像几年前的世嘉一样。

任天堂惟一的希望是借助新概念的产品打破这种羊群效应，创造出全新市场。任天堂将赌注押在了体感控制技术上。这是一场高风险的赌局，如果赌赢了，任天堂将成为新世界里的霸主；如果赌输了，将加速任天堂的灭亡。但任天堂知道这一局非赌不可，否则只有坐以待毙。乔治・哈里森说："我们知道在主机领域的直接三方竞争将最终在财政上榨干任天堂，所以必须改变。对改革的渴望和迫切促使任天堂放眼外界，摸索一些完全不同的东西。我们知道或许再也无法夺回 80% 的市场份额，但是我们知道如果能征服新玩家将会有更好的机会。"

当时在任天堂京都总部，关于如何改变有过激烈的争论。按照当时的处境，游戏产业似乎越来越专注于核心玩家，任天堂知道这是最好的突破点。"我记得当时内部讨论最多的话题是——为何没有更多人玩游戏？为何你的妻儿或姐妹不玩游戏？为何不能把她们变成我们的顾客？"

最后任天堂总结出两点：首先，游戏手柄变得太复杂，多数人一看到手柄上那密密麻麻的按键就晕头转向了。其次是多数游戏都将游戏消费实力强的核心玩家作为首要目标，而这又加剧了对非玩家们的排斥效应。

从 2004 年开始，任天堂进行了一系列的市场试探。表面上则是以名作续集为伪装，让外界无法发觉任天堂的真实目的。比如《马里奥聚会

7》附带了麦克风，实现了一些语音操作功能。而《大金刚 丛林节拍》附带了康茄鼓。这些实验性产品并不看中销量，任天堂的市场人员们关心的是简化的操控界面能否吸引一些不玩游戏的家庭。

NDS也是在吸引新用户的公司战略下诞生的新硬件。哈里森说："《任天狗》、《脑白金》等游戏的成功给我们带来了信心，我们知道新家用机也能吸引到新顾客。"

多年来，业界流传着这么一则消息：任天堂正在为NGC开发一款体感操作手柄，希望借此提升NGC的销量。后来Factor 5工作室的Julian Eggebrecht透露，任天堂曾经给了他一副NGC体感手柄的样品，并打算应用于NGC游戏《星球大战 侠盗头领》。不过该作的另一名开发人员有截然不同的说法："请注意，Eggebrecht说这话其实是为了促销另一款PS3体感游戏。其实我们从未开发过NGC体感手柄的游戏。"乔治·哈里森也说他从未听说过有这样一个内部计划。"以配件方式提供存在许多技术难题，我们的整个计划从来就是推出新主机。全新概念就需要全新主机。这就是Wii。"

革命宣言

"MY NAME IS Reggie. I'm about kicking ass, I'm about taking names, and we're about making games.（我叫雷吉，我的人很凶，我的嘴狠毒，但我们只为做出好游戏。）"

——这是E3展十几年历史上最著名的开场白，这句话让世人记住了雷吉，当时他刚到任天堂6个月。这是E3 2004的任天堂发布会，通过网络直播，数百万人观看了雷吉的精彩首秀，从此他成为业界的超级巨星。

当时雷吉在美国任天堂的职位是销售及市场部主管。就在他首次主持的E3发布会上，任天堂首次向外界公布了"拓展用户层"的计划。雷吉说："我们知道我们公司不能仅为核心玩家而经营。还有很多玩家不像你们那样了解游戏，他们的口味和你们不同，年龄和你们不同。满足所有玩家是我们的职责，也是任天堂的职责。"

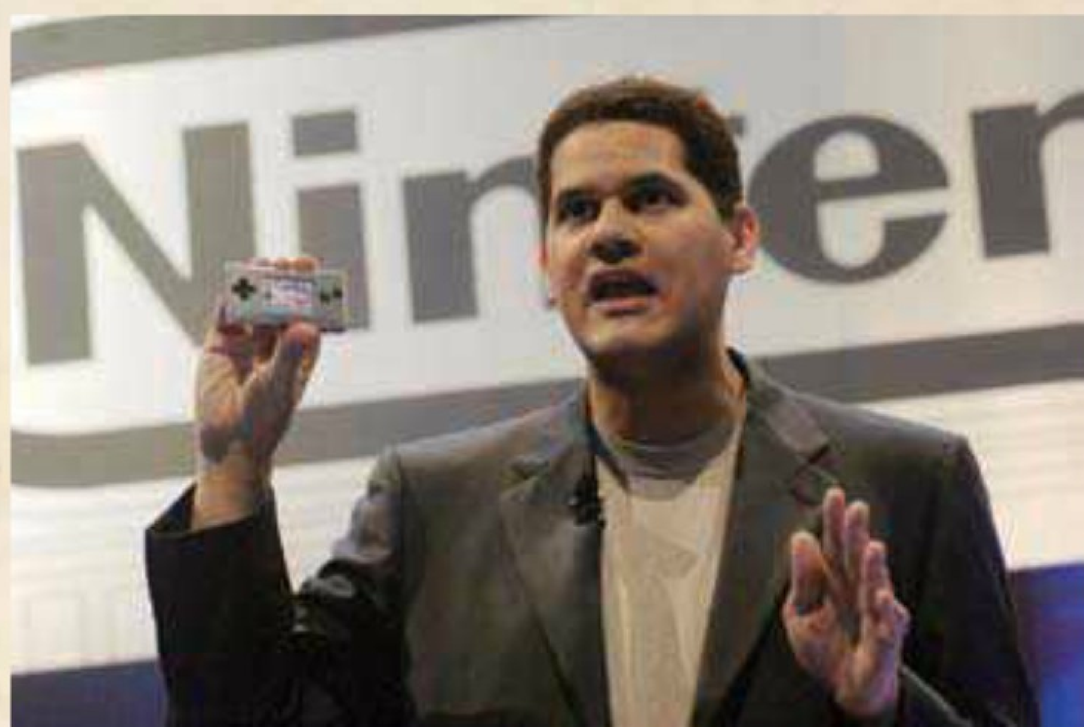
之后岩田聪上台，宣布任天堂的新一代主机正在开发中，其代号为"革命"。岩田聪说："NDS并非我们改变未来的惟一计划。新主机的定义必须完全不同。任天堂正在研发次世代主机，这部主机将会创造游戏革命。这次，性能决定一切的时代将会终结。"

这被业界认为是一场完美的发布会，虽然任天堂并未透露"革命"的任何概况，但成功地向外界传递了将改变主机发展之路的战略方向。宫本茂也确认《塞尔达》新作正在开发中。岩田聪、宫本茂、雷吉这"新三角力量"代表了任天堂的新面貌。

"我第一次看到Wii，是在E3 2005的六七个月前。"乔治·哈里森说。"他们让我们飞往日本参观。老实说，最初我非常怀疑。我想当时在场的几个人都很怀疑。那么多年来习惯了标准手柄后，看到那样一个遥控器，任谁都会怀疑的。"

2001年与奎恩签署了合同之后，宫本茂率领的一个设计团队开始设计了多种多样的实验型手柄。宫本茂往办公室里带了许多设备用于寻


▲ Wii手柄的多种设计方案。



找灵感，有手机，也有卫星导航控制器。但是在设计团队里存在激烈的反对意见。也有许多人提出加入新功能，比如类比摇杆和触摸屏（任天堂承认此提案后来成为Wii U的基础）。

对主机规格的争论更加激烈。不少硬件工程师认为应当支持高清画面，规格与PS3和X360相当。但这样就失去了"以操作创新为新方向"的核心理念，外界一定会把目光落在图像处理性能上，冷落其操作方式的进化。价格也是一个关键决定因素。宫本茂曾对《商业周刊》的记者说，他希望Wii的售价能够控制到100美元，但这样会导致性能严重不足。"我们相信性能并非主机的一切。太多的高性能主机无法共存。这就像只有残暴型恐龙一样，他们会互相残杀最终加速自己的灭亡。我们认为不可能将高性能主机的价格控制到450美元以下，而且还会使用大量的电，还需要个大风扇，也就是说噪音会很大。妈妈们会群起反对的。"

Wii的基本技术在2004年底已准备就绪。手柄的遥控器形状与双截棍手柄也基本定了下来，还有感应条、红外线指示器和按键布局都差不多定了下来。任天堂并未像其他主机那样对新手柄进行调研评测。NDS获得的成功是他们的信心之源。这部有史以来风险最大的主机就在没有任何公众反馈的情况下不断向前推进。

这样一种完全凭借直觉的勇敢果断往往是引领革命的企业们共有的特质，最著名的一个例子就是苹果。"消费者并不知道自己需要什么"，这是乔布斯的至理名言。

乔治·哈里森说："美国任天堂的很多人最初也对这控制器非常怀疑，但我记得所有人开始用它玩一个网球游戏后，都像孩子一样开心地笑了。那一刻，我知道我们掌握了魔力。"

Wii遥控器手柄原定于E3 2005公开，多种原因导致计划推后。无线技术的最后敲定据称花了两年时间，红外线指示器的开发也用了一年多。任天堂秘密进行了无数次的修改和重新设计，直到TGS2005的基调演讲上，岩田聪举起了手握遥控器手柄的拳头，仿佛在发表革命宣言。

玩家在游戏时甩断了遥控器手柄的腕绳，造成电视机或家具被砸坏的意外。对此任天堂在官网上发表致歉声明，并表示很快会出台解决方案。

2007年1月： 任天堂表示Wii在日本的累计销量已超过100万台。

2007年3月29日： 任天堂与世嘉实现历史性合作——以世嘉获得的北京奥运会游戏授权为契机，两家的吉祥物马里奥与索尼克将会同场竞技。

2007年6月27日： 任天堂宣布将在Wii上推出迷你游戏下载频道WiiWare。

2007年7月11日： 任天堂表示虽然Wii的产量在不断调高，但是市场需求量实在太大，2007年全年缺货的状况已不可避免。



2007年7月12日： 宫本茂在任天堂E3展前发布会上抱出一块巨大的平衡板，公开了《Wii Fit》这款"用脚玩"的新概念健身游戏。此次发布会的另一个超级杀手锏是《马里奥赛车Wii》，任天堂表示本作将会附带专用的"Wii方向盘"，让玩家把遥控器手柄变成赛车方向盘，而且支持Wi-Fi网络比赛。



2007年10月2日： 为解决Wii不慎脱手砸坏电视和家具的事件频发，任天堂决定推出遥控器手柄橡胶保护套，所有Wii用户均可免费索取。2007年10月中旬之后上市的全部Wii遥控器手柄都将自带该保护套。

2007年10月9日： 任天堂召开秋季发布会，公布了《Wii Fit》及其平衡板的发售时间，同时公开了Wii频道。最令业界震惊的是Capcom闪电公布了Wii版的《怪物猎人3 tri》！事后Capcom在记者问答中确认本作的PS3版已经取消，这则声明在日本业界引起

骚乱，实际上也可认为是日本主机大战胜负已分的标志。



2008年1月7日：Wii遥控器手柄与NDS触摸屏概念获得了艾美奖的“技术与工程奖”。

2008年1月：任天堂宣布Wii在日本的累计销量已经突破500万台，全球总销量突破2000万台，稳居三大主机之首。

2008年1月31日：《任天堂全明星大乱斗X》在日本上市两周销量即突破108万套，成为日本地区最快达成百万销量的Wii游戏。

2008年2月25日：台湾任天堂溥天宣布Wii将于第二季度在台上市，由博忧和宏基集团旗下的展基公司共同代理销售。

2008年4月25日：任天堂在2007财年财报会议上表示财年营业额达到了16724亿日元，同比增长了73%！净利润高达2573亿日元。Wii的财年销量达到了1861万台，游戏销量达1.2亿套。同时任天堂表示Wii的月产量已经提高至240万台，与2007年相比已经增产50%，至此持续了一年半的Wii全球大缺货总算得到解决。



2008年4月26日：Wii于韩国上市，定价22万韩元，同步首发的游戏有8款，邀请了著名韩星元斌代言。



2008年7月15日：任天堂的E3展前发布会将《Wii Music》作为压轴大作，被认为惊喜不足，成为任天堂历史上最失败的E3发布会

脱缰野马

岩田聪的宣言引爆了游戏业。接下来是狂热的争论、质疑与无法忘却的兴奋。

“人们好像不知道该如何反应，”谈到TGS上公布Wii遥控器手柄时的现场反应，岩田聪如此说道。随即，编辑们的点评、手柄清晰大图，以及成百上千万的网友评论在网上疯狂传播。尽管许多核心玩家对这种“看起来缺乏手感”的手柄感到怀疑，但可以肯定的是所有人都想试一试这从未体验过的体感游戏。所有人都知道PS3和X360游戏玩起来会是什么感觉，而仅凭想像和网络视频永远体会不到Wii的游戏感觉。

E3 2006是菲尔·哈里森在索尼最糟糕的一段日子。一位前《EDGE》杂志编辑说，SCEA的展前发布会结束后，菲尔·哈里森是怒气冲冲地走出会场的，脸上挂着一副令人难忘的恼怒表情。人们无法将PS3的那些实机游戏画面与一年前的CG动画联系起来，不管怎么看也无法对PS3的前景乐观。即使抛开一切不谈，光是那599美元的荒谬价格已经注定了它的命运。

与此同时，另一个哈里森先生在任天堂的展台里度过了他最美妙的一段日子。

“我永远不会忘记在E3展台上的第一天。门一开大家就以最快的速度冲过去了，他们直接无视了近处的PS3展台，直奔远处的Wii展台。成百上千人的队伍将展台外围包裹得严严实实，大家都想亲手体验一下。那时也是社交网络开始发展之时，宣传Wii的自制YouTube视频大量涌现。这是通过任何广告都无法达成的效果。”乔治·哈里森认为此次E3展可谓一过招高下立见，Wii的反响之强烈出乎所有人的意料。

各界对Wii的高度期待甚至变成了《南方公园》某一集的故事情节。同时游戏开发商与独立开发者们都在讨论如何将Wii的功能应用于新类型游戏。这是整个世界都支持任天堂的罕见时刻。所有人都对体感化的游戏业未来跃跃欲试。

同时Wii这个名称也成为业界热议的话题。英语中这听起来与“尿尿”同音，人们不禁要问“任天堂疯了吗？”

“在我们开始筹备E3展的几个月前，（京都）任天堂通知我们‘革命’的正式名称将改为Wii。”乔治·哈里森说，“我们的最初反应和所有人一样：这名字太奇葩了，甚至可以说是遭人耻笑的名字。但他们的理论是如果要以新用户群为目标，使用他们已经决定不买的主机名有何意义？”





热议变成了热卖。2006年11月19日，Wii的首发掀起了一场狂潮。任天堂史上最大的赌局变成了最大的成功，90年代中期开始丧失的市场掌控权又回到了任天堂的手中。在首发当日，因为许多游戏店过于拥挤，许多店家不得不承诺将主机送货上门，避免再聚集更多的顾客而造成麻烦。

不到半年时间，Wii的销量超过了同期发售的PS3，和提前一年发售的X360……的总合。

到2008年初，Wii的销量超过了NGC的历史累积销量，总共历时不到15个月。大多数

主机通常只会在首发阶段缺货，而Wii的缺货状况在发售一年多之后也没有得到改善。严重的缺货影响了全球的零售商。从2006到2007年，“Wii的出货刚运到商店就被抢购一空”的报道不断见诸报端。

乔治·哈里森说：“我们的缺货状况持续了一年多，这绝非我们故意为之。不管是在欧洲、美国还是日本，销量之高大大超出我们的预计。我们根本不可能在一年多的时间里将产量提高到三地的需求量水平。

2007年，Wii的月产量达到了180万台，但是世界各地的需求量像脱缰野马般根本收不住，每次产量的提升相对于庞大的需求量就像泥牛入海。奎恩说：“那是我一生中最奇怪的一天，一个美国参议员在圣诞节那天给我打电话，他知道我正为任天堂做事，就问我能不能帮他的孩子买一台Wii，因为到处都买不到了。”

实际上，世界各地的供货局势严重到影响了任天堂推出多色Wii型号的计划。2005年Wii的主机造型刚公布时，有红色、绿色、黑色、银色和白色等多种颜色的型号，任天堂原打算在主机发售后不久就相继推出各种色彩，但是因为市场需求量太大，产能严重不足，所以只有不断生产量产化程度最高的白色款式。“然后在我们卖了几千万台之后，才意识到消费者根本不在乎主机是黑是白。”

与Wii相关的各种负面报道也接踵而至。有医师指出，Wii会造成玩家的肘部损伤，并为之发明了一个专有名词，叫做“Wiiitis”。但是也有报道说许多养老院用Wii帮助老年人多做运动，并收获了积极的成果。

到2010年1月28日，Wii终于成为任天堂历史上累计销量最高的电视游戏机，超过了FC。而且Wii打破了以往家用机行业“亏本卖主机，通过软件盈利”的经营模式，在硬件和软件上同时盈利。Wii从首发日开始就有丰厚利润，日版机净利润13美元，美版机净利润49美元，欧版为79美元。而且随着主机产量的提高，主机上的净利润率也在不断提高。

任天堂的股价也随着Wii的热卖像坐火箭般上升。2004年任天堂的股价约1万日元，而到了2007年圣诞商季，其股价最高突破了7万日元。“Wii”这个被公认为略带傻气的名字成为社会流行语，微软与索尼都跟风推出了自己的体感控制器。

“我在任天堂工作了16年，其间有高潮也有低谷，而Wii是我参与过的最惊人的成功。”乔治·哈里森说。

Wii的遗产

回顾历史，索尼与微软只差一步之遥就能防止任天堂获得奎恩的体感控制技术，也许如今已逼得任天堂退出主机市场。“回顾这一切，索尼与微软的盲目真让人吃惊。他们只顾着狗咬狗，却没有把任天堂放在眼中。”乔治·哈里森说。

很多年前就有业内人士提出“谁也不能忽视任天堂”这一至理名言。在任天堂的历史上，通过个别创新产品而咸鱼翻身的例子不胜枚举。从横井军平的Game&Watch和GameBoy，到上村雅之设计的L/R按键。任天堂的许多创新都成为业界标准。Wii取得了空前的商业成功，不过当年初公布“革命”时所提出的某些理念并未完成。岩田聪曾梦想着遥控器手柄成为新用户与核心玩家都能接受的新控制方式，但是核心玩家却把“体感控制”作为一个贬义词。

从N64时代开始，任天堂的核心玩家在不断流失。十几年来，任天堂想尽办法赢回核心玩家的心。Wii以其前所未有的游戏体验一度引起核心玩家的兴趣，但这兴趣来得快去得也快。Wii在核心玩家的手上通常用不了多久就被闲置在家中吃灰。同时第三方的摇摆也是任天堂挥之不去的诅咒。在Wii最畅销的20款游戏中，17款来自任天堂。第三方总是享受不到任天堂的好处。2007年Spy Party公司的Chris Hecker因为炮轰“Wii是一坨屎”而遭到任饭们的群起围攻，但这番话在一定程度上反映了很多开发者对Wii的失望。为何任天堂的主机在第三方中总是那么不接地气？有人认为性能太弱让第三方无法在任天堂的主机上发挥实力。无论如何，Wii给整个业界上了宝贵的一课。哈里森说：“现在体感控制不像过去那么有话题性了，但是如今业界总是在不断思考如何让游戏被尽可能更广的人群所接受。这就是Wii的真实遗产。”

比尔·盖茨关于车库发明家的名言准确描述了高科技行业不断革新的过程。另外一位微软联合创始人也说过这么一句话：“在这个行业里，当你意识到自己已身处困境之时，想拯救自己为时已晚。你只能一直怀着忧患意识前行。”



之一。同时任天堂在这次发布会上还公开了可增强Wii遥控器手柄体感操作精确度的MotionPlus装置，将与该作配合推出《Wii Sports 运动胜地》。发布会上公开的另一款硬件装置是Wii Speak麦克风。

2008年10月2日：任天堂在东京代代木体育馆召开秋季战略发布会，宣布将于翌年春季进行Wii系统更新，开放SD卡网络下载存储功能以解决其内部存储空间不足的问题。Wii所支持的SD卡最大容量为2GB。

2008年12月8日：肆虐全球的金融风暴并未影响游戏业的繁荣，任天堂宣布在感恩节当周，Wii仅在美国就销售了80万台，这是任天堂有史以来最高的单周主机销量记录。

2008年12月10日：Square Enix召开NDS大作《勇者斗恶龙IX》的新闻发布会，在会上公开该作发售日的同时，系列制作人堀井雄二“脱口而出”，表示对应Wii的《勇者斗恶龙X》已经在开发中！

2009年2月10日：任天堂斥资128亿日元在其总部附近购买了一块4万平方米的土地，将用于建设研发中心。这是任天堂将提高研发经费预算，增强游戏开发能力的表现。

2009年2月18日：任天堂投资200万美元与《任天堂全明星大乱斗》制作人樱井政博合作成立新公司Project Sora，目标是“开发任天堂无法制作的游戏”。

2009年3月：金融风暴对实体经济的深远影响开始显现。对任天堂来说，最大的影响莫过于日元与欧元和美元的汇率不断攀升，使其在海外市场的收入兑换成日元之后大幅萎缩，任天堂的全年利润预期因此下调了三分之一！为局部抵消日元升值的影响，任天堂将英国地区的Wii批发价全面上调了18～20英镑。这成为Wii销量盛极而衰的开始。

2009年5月7日：任天堂的财报显示，上财年实现1.83万亿日元销售额，同比增长9.9%；净利润高达2790亿日元，同比增长8.5%。Wii此财年的销量高达2595万台，同比增长39.4%，累计销量5039万台，是史上最快突破5000万销量的主机。Wii游戏年销量突破2亿套，同比增长71%！销量突破百万的Wii游戏已经达到54款。但日本地区的Wii软硬件销量出现大幅下跌之势，硬件销量暴跌47%，软件销量也下跌了12.8%。分析家认为欧美地区Wii的销售势头很快将步日本后尘。



2009年6月3日：任天堂E3展前发布会的重点是岩田聪社长亲自进行介绍的“Wii生命力感应器”，这是任天堂最高机密的产品，在E3展之前甚至美国任天堂高层都不知道它的存

在。岩田聪表示将该装置夹在手指上，就能侦测玩家的脉搏，并借此获得一系列身体信息。然而该装置最终成为任天堂的雾件。

2009年6月13日：Wii在美国的累计销量突破2000万台，是美国历史上最快达成此销量数字的游戏机。

2009年7月30日：据任天堂财报数据，由于新财年第一财季缺乏大作，净利润暴跌60%，与Wii的销量跌幅相同。任天堂业绩的持续下降由此拉开帷幕。



2009年8月1日：《怪物猎人3 tri》于日本上市，首批出货即超过百万套，创造了日本Wii第三方游戏的首发记录。与之同步上市的是黑色新款Wii，这是白色标准机型之外Wii的首款新色。

2009年9月27日：美版Wii售价从250美元下调至200美元，这是Wii发售近三年来首次降价，也从侧面反映了Wii热度的消退。岩田聪坦言降价无法改变主机颓势，此举是不得已而为之。

2009年10月29日：任天堂财报显示上半年净利润大跌52%，Wii销量同比减少了将近一半。任天堂全年利润预期大幅下调700亿日元。

2009年12月4日：据《日经》报道，Wii在春季产能大幅提升，解决了缺货问题之后，市场需求量的骤然下降导致其迅速进入产能过剩阶段，任天堂不得不大幅降低产量，这导致Wii的两家主要零部件供应商利润降低了一半。

2010年1月28日：在2009年底几款千万级大作的刺激下，Wii在圣诞商战期间元气略有恢复，12月份美国销售了300万台Wii，超过2008年同期。Wii累计销量已达6754万台，超过了FC，成为任天堂历史上累计销量最高的电视游戏机。

2010年2月：Wii日本地区累计销量终于突破1000万台。

2010年5月6日：任天堂财年营业收入与利润分别降低了约2成，这是其6年来首次业绩下滑，Wii软硬件销量降低与日元升值是主要原因。为刺激Wii的销量，任天堂公布了被视为下一个《Wii Sports》的重点大作《Wii Party》。

2010年6月15日：本届E3展的任天堂展前发布会虽然是以3DS为主，不过也有不少Wii的大作公开，包括《星之卡比 毛线传说》、《超级大金刚归来》等，最受关注的当属《塞尔达传说 天空之剑》。

Wii 百万大作历史销量榜

Wii 的总游戏数量近 3000 款，累计游戏总销量为 8 亿 2669 万套，平均每个 Wii 玩家购买 8.43 套游戏，不过除去其中《Wii Sports》等随主机附赠的游戏，Wii 玩家平均购买的游戏应该是 6 ~ 7 款。虽然与 PS2、PS 等过去成功的主机相比软硬件销量比例并不是很高，但是已经比人们想像的高很多，至少这样的软硬件销量比例已经比 NDS（5.04）、GBA（4.63）、GB（4.22）、PSP（3.70）等掌机高得多。

排名	游戏名	发售年份	发行商	累计销量
1	Wii Sports	2006 年	任天堂	8031 万
2	马里奥赛车 Wii	2008 年	任天堂	3296 万
3	Wii Sports 运动胜地	2009 年	任天堂	3077 万
4	第一次的 Wii	2006 年	任天堂	2866 万
5	新超级马里奥兄弟 Wii	2009 年	任天堂	2621 万
6	Wii Fit	2007 年	任天堂	2273 万
7	Wii Fit Plus	2009 年	任天堂	2096 万
8	任天堂全明星大乱斗 X	2008 年	任天堂	1137 万
9	超级马里奥银河	2007 年	任天堂	1050 万
10	跳舞吧 3	2011 年	Ubisoft	969 万
11	跳舞吧 2	2010 年	Ubisoft	934 万
12	Wii Party	2010 年	任天堂	797 万
13	马里奥聚会 8	2007 年	任天堂	789 万
14	马里奥与索尼克 北京奥运会	2007 年	任天堂	786 万
15	超级马里奥银河 2	2010 年	任天堂	693 万
16	跳舞吧	2009 年	Ubisoft	690 万
17	塞尔达传说 黄昏公主	2006 年	任天堂	667 万
18	尊巴健身	2010 年	Majesco	594 万
19	超级大金刚归来	2010 年	任天堂	579 万
20	林克射箭练习	2007 年	任天堂	497 万
21	乐高星球大战全传	2007 年	Activision	495 万
22	吉他英雄 III	2007 年	Activision	451 万
23	动物之森 城市大家庭	2008 年	任天堂	442 万
24	马里奥与索尼克 冬奥会	2009 年	任天堂	432 万
25	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	2010 年	Ubisoft	414 万
26	嘉年华游戏	2007 年	Take-Two	391 万
27	EA Sports Active	2009 年	EA	383 万
28	轻松头脑教室 Wii	2007 年	任天堂	372 万
29	吉他英雄 世界巡演	2008 年	Activision	357 万
30	塞尔达传说 天空之剑	2011 年	任天堂	352 万
31	超级纸片马里奥	2007 年	任天堂	344 万
32	马里奥与索尼克 伦敦 2012 奥运会	2011 年	SEGA	332 万
33	Wii Music	2008 年	任天堂	319 万
34	跳舞吧 4	2012 年	Ubisoft	287 万
35	手舞足蹈 瓦里奥制造	2006 年	任天堂	283 万
36	料理妈妈 大家一起料理大会	2007 年	Taito	282 万
37	经典米奇	2010 年	Disney	276 万
38	乐高蝙蝠侠	2008 年	WBIE	266 万
39	索尼克与秘密指环	2007 年	SEGA	257 万
40	超级马里奥全明星 限定版	2010 年	任天堂	255 万
41	马里奥足球 激情四射	2007 年	任天堂	248 万
42	十项全能	2008 年	Konami	244 万
43	Game Party	2007 年	Midway	241 万
44	小龙斯派罗大冒险	2011 年	Activision	236 万
45	尊巴健身 2	2011 年	Majesco	232 万
46	我的健身教练	2008 年	Ubisoft	228 万
47	乐高印第安纳琼斯 原创大冒险	2008 年	LucasArts	221 万
48	uDraw Studio	2010 年	THQ	218 万
49	乐高哈利波特 1-4 年	2010 年	WBIE	217 万
50	COD3	2006 年	Activision	217 万
51	超级猴球 香蕉闪电战	2006 年	SEGA	217 万
52	生化危机 4 Wii 版	2007 年	Capcom	212 万
53	马里奥聚会 9	2012 年	任天堂	211 万
54	怪物猎人 3 tri	2009 年	Capcom	208 万
55	摇滚乐队	2008 年	MTV Games	205 万
56	劲舞革命 最热聚会	2007 年	Konami	204 年
57	马里奥体育集锦	2010 年	任天堂	202 万
58	疯兔危机 电视聚会	2008 年	Ubisoft	196 万
59	索尼克 释放	2008 年	SEGA	194 万
60	跳舞吧 儿童版	2010 年	Ubisoft	193 万
61	COD 战火世界	2008 年	Activision	186 万
62	Game Party 2	2008 年	Midway	182 万
63	我型我塑	2009 年	Ubisoft	181 万
64	强手棋	2008 年	EA	181 万
65	星之卡比 毛线传说	2010 年	任天堂	180 万
66	超级马里奥棒球	2008 年	任天堂	179 万
67	Wipeout: The Game	2009 年	Mindscape	179 万
68	雷曼 疯兔危机 2	2007 年	Ubisoft	178 万
69	歌舞青春 唱吧！	2007 年	Disney	175 万
70	星球大战 原力释放	2008 年	Activision	173 万
71	007 黄金眼	2010 年	Activision	173 万
72	坎贝拉猎人 2010	2009 年	Activision	168 万
73	甲壳虫 摇滚乐队	2009 年	MTV Games	166 万
74	狂热玩具总动员	2009 年	Disney	165 万
75	银河战士 Prime3	2007 年	任天堂	164 万
76	大沙滩运动	2008 年	THQ	164 万
77	We Ski	2008 年	NBGI	162 万
78	肖恩·怀特滑雪	2008 年	Ubisoft	162 万
79	我的模拟人生	2007 年	EA	158 万
80	星球大战 克隆人进攻 光剑对决	2008 年	LucasArts	157 万
81	劲舞革命 最热聚会 2	2008 年	Konami	154 万
82	运动人生 户外挑战	2008 年	Atari	152 万
83	口袋妖怪 战斗革命	2006 年	任天堂	152 万
84	嘉年华游戏 迷你高尔夫	2008 年	Take-Two	151 万
85	Game Party 3	2009 年	WBIE	150 万
86	生化危机 安布雷拉历代记	2007 年	Capcom	149 万
87	我的模拟人生王国	2008 年	EA	148 万
88	吉他英雄 5	2009 年	Activision	147 万
89	COD4 现代战争 反应能力	2009 年	Activision	146 万
90	星之卡比 重回梦幻岛	2011 年	任天堂	146 万
91	迪士尼想唱就唱 流行节奏	2009 年	Disney	146 万
92	用 Wii 玩！马里奥力量网球	2009 年	任天堂	146 万
93	死亡之屋 2&3 归来	2008 年	SEGA	140 万
94	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 09	2008 年	EA	139 万
95	索尼克 色彩缤纷	2010 年	SEGA	139 万
96	Smarty Pants	2007 年	EA	139 万
97	孩之宝 家庭游戏之夜	2008 年	EA	138 万
98	汉娜·蒙塔纳 焦点世界巡演	2007 年	Disney	138 万
99	雷曼 疯兔危机	2006 年	Ubisoft	135 万
100	孩之宝 家庭游戏之夜 2	2009 年	EA	130 万
101	乐高印第安纳琼斯 2	2009 年	Activision	128 万
102	乐高星球大战 III 克隆人战争	2011 年	LucasArts	127 万
103	EA Playground	2007 年	EA	126 万
104	歌舞青春 3 高年级热舞	2008 年	Disney	126 万
105	小龙斯派罗 巨人	2012 年	Activision	125 万
106	Rockstar 乒乓球	2007 年	Take-Two	125 万
107	金牌吉姆 卡迪欧塑身	2008 年	Ubisoft	124 万
108	吉利安·麦克尔的健身训练 2009	2008 年	Deep Silver	124 万
109	COD 黑暗行动	2010 年	Activision	124 万
110	迪士尼公主 魔法之旅	2007 年	Disney	124 万
111	极品飞车 卡本峡谷	2006 年	EA	123 万
112	吉他英雄 摇滚史密斯	2008 年	Activision	123 万
113	玩具总动员 3	2010 年	Disney	123 万
114	冬季运动 终极挑战	2007 年	RTL	122 万
115	Deal or No Deal	2009 年	Zoo Games	122 万
116	BEN10 地球保护者	2007 年	D3 Publiser	121 万
117	职业进化足球 2008	2008 年	Konami	119 万
118	乐高加勒比海盗	2008 年	Konami	119 万
119	口袋妖怪乐园 皮卡丘大冒险	2009 年	任天堂	118 万

排名	游戏名	发售年份	发行商	累计销量
120	EA Sports Active 2	2010年	EA	118万
121	Boom Blox	2008年	EA	117万
122	模拟人生2 荒岛求生	2007年	EA	117万
123	银河战士 另一个M	2010年	任天堂	117万
124	迪士尼想唱就唱	2008年	Disney	116万
125	Go Vacation	2011年	NBGI	116万
126	模拟人生3	2010年	EA	113万
127	瓦里奥大陆 摇摆	2008年	任天堂	110万
128	索尼克与世嘉全明星赛车	2010年	SEGA	109万
129	NERF N-Strike	2008年	EA	108万
130	疯兔危机 回家	2009年	Ubisoft	108万
131	EA Sports Active 加强版	2009年	EA	106万
132	FIFA 11	2010年	EA	105万
133	The Biggest Loser	2009年	THQ	104万
134	世嘉超级明星网球	2008年	SEGA	103万
135	泰格·伍兹PGA巡回赛10	2009年	EA	103万
136	极品飞车 职业街头赛	2007年	EA	102万
137	FIFA 08	2007年	EA	102万
138	Endless Ocean	2007年	任天堂	102万
139	吉尼斯世界纪录 游戏版	2008年	WBIE	101万
140	泰格·伍兹PGA巡回赛08	2007年	EA	101万
141	NERF N-Strike Elite	2009年	EA	100万
142	摇滚乐队2	2008年	MTV Games	100万

Wii Sports：体感时代启蒙之作

有些游戏可以代表一种类型，有些游戏可以代表一部主机，而还有屈指可数的几个游戏可以代表一个时代。

《超级马里奥兄弟》代表了任天堂时代的到来，也是80年代的一个文化符号。它在游戏历史销量榜上保持了20多年的榜首之位，直到《Wii Sports》的降临——它代表了另一个任天堂时代的到来，代表了游戏从按键向体感时代的进化。

《Wii Sports》是玩家的体感游戏启蒙之作，也是Wii研发组的启蒙之作。在设计Wii遥控器手柄初期，任天堂需要做一些试作软件检验体感新玩法，确定了棒状的手柄造型后，情报开发本部的山下善一自然而然想到做一个棒球游戏，而太田敬三想到了网球游戏，岛村隆行想到了高尔夫球杆的挥杆动作……情报开发本部的游戏设计师们纷纷思考试作软件的创意，而这些迷你试作软件被宫本茂分为了两大类，一类是体育游戏，还有一类是全家同乐型游戏，它们分别变成了《Wii Sports》和《第一次的Wii》。

将《Wii Sports》作为主机附带的游戏赠送给玩家，是任天堂最英明的决定之一。作为一个试作软件，《Wii Sports》本身的开发成本可以忽略不计，可以说它本身就应该是属于主机的一部分。而它带给玩家的，则是体感游戏的入门体验，通过它逐步熟悉Wii手柄的操作特点。同时《Wii Sports》的出现也将Mii形象变成了任天堂新时代的吉祥物，正如马里奥开创的FC时代一样。它的出现证明了游戏乐趣与开发成本无关，最简单的画面、最简单的创意，将因为新颖的操作方式而变得妙趣横生。同时它也改变了游戏的宅男属性，让游戏不再是一个人躲在房间里的孤独娱乐方式。它为游戏赋予了社交属性，成为一种聚会的工具，一种全家同乐的新生活方式。美国总统奥巴马举家搬进白宫后，就买了一台Wii给女儿当圣诞礼物，他的圣诞节就在和女儿一起玩《Wii Sports》的保龄球游戏。奥巴马说，虽然自己保龄球打得很差还因此被公众取笑，但他在游戏中的表现不错。英国女王伊丽莎白二世也是《Wii Sports》的忠实粉丝，2007年圣诞节，她收到的最满意的礼物就是威廉王子的女友托关系在大缺货中好不容易买到的Wii，然后她就迷上了《Wii Sports》，和其他皇室成员一起玩《Wii Sports》是她在节日期间最开心的娱乐活动。从皇族贵胄到草根百姓，主流人群需要的不是专业的体育竞技系统，不是足以乱真的游戏画面，而是最简单的互动、最直观的乐趣。《Wii Sports》以超过8000万套的史上最高销量数字再次为业界诠释了互动娱乐的真谛。





2010年7月29日：任天堂宣布新财年第一财季净亏损252亿日元，这是其5年来的首次亏损。



2010年9月29日：2010任天堂秋季发布会上公布了将Wii遥控器手柄与MotionPlus合为一体的“Wii遥控器手柄Plus”，从11月11日开始销售的Wii将全部附带此手柄。

2011年4月18日：不少美国零售商将Wii的价格下调30美元。同时关于Wii次世代主机代号为“咖啡厅计划”的传闻开始涌现，基本可确定采用触摸屏式手柄。

2011年4月25日：任天堂宣布上财年Wii销量为1508万台，同比降低26.5%，Wii累计销量突破8000万台。软件销量1.7亿套，同比降低10.7%。日本地区Wii销量降幅达5成。由于NDS和Wii的销量大跌，任天堂营业收入降低近三成，利润同比降低三分之二！另外任天堂表示将会在E3展上公开Wii的后续机种。

2011年5月15日：美国Wii售价从200美元下调至150美元，而且还将同捆赠送《马里奥赛车Wii》及对应的方向盘。任天堂同时公开了将经典游戏以20美元价格再版发行的“任天堂精选作品”系列。



2011年6月8日：任天堂E3展前发布会上正式公开Wii U。为了突出展示其平板手柄的魅力，任天堂并未对其主机本体进行介绍，加上主机名本身容易使人混淆，很多主流媒体误以为Wii U是Wii的新款平板电脑式控制器。由于市场对该主机不看好，任天堂股价下跌4.6%。

2011年9月： 取消NGC游戏兼容功能的新型号Wii开始在欧洲各国陆续上市。



2011年9月5日： Square Enix召开新作发布会，《勇者斗恶龙X》终于正式公布，该作并未像传闻所说已经跨平台到PS3，仍然是一款Wii游戏，稍后会推出Wii U版。该作变为MMORPG令人大感意外，导致日本多数玩家强烈不满，此后数日SE股价持续下跌。

2012年11月22日： 任天堂美国产品营销主管Bill Trinen表示任天堂将不再为Wii开发任何新作。



2012年12月7日： 任天堂公布了专为加拿大准备的廉价版"Wii Mini"，其售价仅为99.99美元。不过该机型取消了对NGC游戏的向下兼容功能，也取消了上网功能。

塞尔达传说：核心向游戏的转型

2000年NGC刚公布时，林克与加农魔王对决的场面让人对新生代的《塞尔达》期待不已。后来《塞尔达传说 风之杖》公布后，人们仍然对那段真实系的《塞尔达》念念不忘。2004年5月《塞尔达传说 黄昏公主》公布时，总算是帮玩家们了却了一桩心事。《黄昏公主》原定于2005年底发售，而在制作中途，NGC已回天乏术，任天堂干脆把该作变成NGC和Wii的跨平台游戏。

NGC与Wii的内部硬件架构相似，将《黄昏公主》从NGC移植到Wii十分容易。在操作方面，系列制作人青沼英二最初想到的是射箭可以用遥控器手柄来模拟，还有人制作了第一人称视点进行的挥剑战斗DEMO。另外因为林克是左撇子，而多数玩家是用右手挥遥控器手柄，所以青沼英二提出将本作的游戏世界变成镜中世界，这样林克看起来就是用右手挥剑了。

作为一款从NGC游戏中途移植到Wii的游戏，《黄昏公主》对第三方的核心向游戏起到了指引作用。本作的Metacritic业界平均分高达95分，事实证明遥控器手柄与双节棍手柄的组合也能对传统游戏游刃有余。虽然很多核心玩家对Wii的操作方式反感，但是有《塞尔达传说》这种优质核心游戏坐镇，使其首发阶段也让核心玩家们趋之若鹜。不过核心玩家的数量毕竟只是少数，《黄昏公主》667万套的销量对于Wii来说并不算高。5年后发售的《塞尔达传说 天空之剑》销量更是下跌了一半，这在一定程度上说明了任天堂核心玩家的流失。

《塞尔达传说 天空之剑》可以说是任天堂为Wii开发的最后一款大作。《黄昏公主》发售后，很多玩家抱怨游戏中的体感操作部分精度不足，"没有想象的好玩"。核心玩家们期待着真正为Wii度身定制的《塞尔达》。所以在《塞尔达传说 天空之剑》公布并确定对应MotionPlus之后，玩家都期待着体感化的《塞尔达传说》魅力完全释放。宫本茂想到的一个创意成为本作的核心概念：将剑指向天空，蓄力一小会儿之后可挥剑用剑气杀敌。这种体感动作会让人产生更强的代入感。制作组还针对MotionPlus的功能设计了许多新道具，比如可体感控制其飞行的钩形虫。本作的开发周期和制作规模都超过了《黄昏公主》，游戏设计水准有口皆碑，只可惜生不逢时——到2011年末还在玩Wii的核心玩家还有几个?

Wii Fit：减肥利器

《Wii Sports》将Wii变成一部健身机后，人们还有一个遗憾——无法对双腿进行锻炼，而双手的运动量毕竟有限。这时宫本茂的业余爱好又发挥了奇妙的作用。

宫本茂是任天堂最忙碌的制作人之一，每天都要加班到深夜。但忙碌的工作不仅没有让他变瘦，反而变得更胖了。因为每次加班之后就要吃许多宵夜，而他的妻子又有一手好厨艺，这样营养过剩的宫本茂就变得越来越胖了。到了40岁的时候，宫本茂下决心减肥，养成了每天游泳的习惯。因肥胖导致腰部疼痛的老毛病因此有了很大的改善，从此健身减肥成为宫本茂最大的业余爱好之一。宫本茂说，自从迷上健身之后，还改掉了许多坏毛病，比如他过去经常靠玩柏青哥和抽烟来舒缓压力，这些都因为健身的新爱好而成功戒掉。但是过了一段时间之后，宫本茂的体重又开始反弹，于是他开始研究一种"体重监控饮食法"，然后从商场里买了一部最新式的体重计，能够测身体脂肪。从此秤体重、测脂肪成为宫本茂的生活习惯，媒体的监测数据都记录在一张张图表上。到2003年，看着已经叠起一大摞的体重数据表，宫本茂突然产生了一个新作创意。



宫本茂提出的新作开发代号为"健康包"，他想制作的是一款能够让一家人围在一起，快乐地讨论体重的游戏。但如何让这样一个游戏变得有趣起来? 有一次开发小组在讨论的时候，有人两只脚分别站在两个体重秤上，想要让两个秤的读数相同，宫本茂看到这一幕后灵光一闪，想到了利用重心变化进行游戏操作的新颖玩法。他让开发人

员将两个秤与电脑连接起来，做一些与重心平衡变化有关的游戏 DEMO，游戏设计师自然想到了滑雪、瑜伽等游戏。

Wii 平衡棒使用的是 N64 手柄类比摇杆所采用的光电旋转编码器，通过压力使转轴旋转，然后计算旋转次数来计算压力值。这种技术不仅成本比一般电子秤低，而且不像普通电子秤一样每秒只能进行四五次测量，对于秒间 60 帧的游戏来说，电子秤的检测速度太慢。硬件组为平衡板设置了前后左右四个感应点，这样就像一个加入了类比功能的跳舞毯。为了让这款游戏有真正的健身效果，任天堂还邀请了日本著名健身教练松井薰担任监修，在他的建议下增加了有氧运动项目。

Wii 平衡板以及与之对应的《Wii Fit》就这样逐渐成形。在游戏发售之前，岩田聪说："我希望一年后，全日本的消费者都开始讨论他们体重的变化，以及背后的原因。"事实上本作果真成为《Wii Sports》之后最成功的游戏，在英国发售一个月后，到处都是有价无货，缺货比 Wii 主机本身还要严重。在美国，本作首发当天 50 万套出货被抢购一空，之后缺货持续了好几个月，价格从 75 美元被炒到了 175 美元。作为一款并非随主机同捆附赠、且价格相当昂贵的游戏，《Wii Fit》最终能够达到 2273 万套的销量，可见其非凡实力。两年后推出的续作《Wii Fit Plus》也轻松突破了 2000 万套销量。"用脚玩"的游戏概念获得了全球玩家的认可，玩家们用脚投票，印证了 Wii 健身革命的巨大成功。就像宫本茂所说："《Wii Fit》真正的目的不是让你瘦身，而是让你开始注意自己的身体。当你和家人已经将测体重作为日常生活的一部分，将很难想像没有 Wii 的日子。"

Wii 的马里奥们



Wii 的不少游戏概念都可以追溯到 NGC 的研发初期，《塞尔达传说 黄昏公主》是源自当年那一段林克与加农的对决，而当时还有另一个令人念念不忘的 DEMO 就是《马里奥 128》，这个 DEMO 变成了《超级马里奥银河》。

2003 年任天堂在东京成立了制作部，两年后宫本茂给了他们一个出人头地的机会——开发《马里奥》新作。宫本茂希望当年《马里奥 128》中所设想的球型平台概念能够因为新主机的到来而实现。东京制作部的小泉欢晃率团队用了 3 个月时间就做了一个 DEMO，宫本茂对此相当满意，《超级马里奥银河》就此启动。

没有《马里奥》新作被认为是 NGC 首发失败的原因之一，岩田聪希望东京制作部能在 Wii 首发之时推出《超级马里奥银河》，但是因为时间太紧，最后延了一年。考虑到 Wii 将会有许多从来不玩游戏的用户，如何让《超级马里奥银河》的 3D 世界变得更简单易懂是开发人员最关心的问题。新概念的双打模式可以说是本作的神来之笔。与一般双打模式不同，本作在双打时两个玩家并不对等，而是有"主力"与"辅助"的概念，就是让熟悉游戏的玩家带着不熟的玩家打，可以是经常玩游戏的儿子带着父母打，也可以是父母带着年纪还小的孩子打。"主力"在前面解决大麻烦，"辅助"者跟在后面收集星星即可。这种亲子同乐的游戏场面是任天堂一直都在追求的。大气磅礴的音乐也是《超级马里奥银河》的一大亮点。任天堂聘请了一支有 50 多人的大型交响乐团，录制了 28 首乐曲。这些音乐既给人以银河的壮阔感，又不失马里奥的氛围。

"《超级马里奥》系列"其实是一个核心向游戏，尤其是从 N64 时代开始进入 3D 时代之后，对于不熟悉游戏的人来说，在 3D 系列的马里奥游戏里是寸步难行的。《超级马里奥银河》通过双打的方式让非玩家们也体验到 3D 马里奥的魅力，不仅销量顺利突破千万，在媒体中更是获得了空前的好评。IGN 网站盛赞本作是"我们玩过的最伟大的平台动作游戏"。据游戏评分统计网站 Gamerankings 对 78 家媒体评分的统计，本作平均得分为 97.64 分，超过了在评分榜首占据了十几年的《塞尔达传说 时之笛》，成为有史以来得分最高的游戏。

同样是"超级马里奥"，从销量来说，2D 系列的销量一向高于 3D 系列，这与 2D 版更直观易懂不无关系。2009 年 11 月，在 Wii 热度下降之时，高清阵营以《COD 现代战争 2》为首对 Wii 发动围剿，而任天堂只需要一款游戏就能从容应对——这就是《新超级马里奥兄弟 Wii》。正如雷吉所说："《现代战争 2》表现不错，不过《新超级马里奥兄弟 Wii》的销量会更高。"事实是本作以 2621 万套的销量完胜，《现代战争 2》所有机种的销量加起来还是比它少几百万。

自从 NDS 的《新超级马里奥兄弟》再续 2D 马里奥之辉煌，证明了画面对马里奥确实不重要。要吸引更多玩家，除了一如既往的精妙关卡设计之外，还要更简单、更直观。制作《新超级马里奥兄弟 Wii》时，如何让更多人能将游戏打穿成为宫本茂首先考虑的问题。"Super Guide"系统是考虑到 Wii 有许多非玩家而加入的，玩家失败 8 次之后，就会出现画面提示，手把手教玩家通过难点。而对于系列的死忠们则准备了更能发挥实力的 Super Skill 系统。本作多人模式的设计也处处考虑到玩家不同的操作水平，通过保护泡系统让高手保护新手。

单就销量而言，马里奥的相关游戏中，销量最高的并非"超级马里奥"，而是"《马里奥赛车》系列"。从 2D 转型到 3D 时代时，"超级马里奥"因为进入 3D 空间后变得更抽象，镜头难以掌握，所以销量比过去大幅降低。而《马里奥赛车》在 SFC 时代就使用了伪 3D 画面，进入 3D 时代后可谓如鱼得水，简单的玩法，强烈的速度感，用道具互相陷害的乐趣……《马里奥赛车》成为诠释任天堂作品"同乐乐"特色的完美之作。从 NDS 开始，因为加入了网络功能，《马里奥赛车 DS》成为任天堂 WiFi Connection 网络服务的主力游戏。而《马里奥赛车 Wii》不仅要吸引系列作的玩家们，还要用更直观的操作吸引新玩家，于是系列制作人绀野秀树做了一个简易方向盘，与 Wii 配合，就成为一个方向盘控制器。之所以有这种念头，是因为开发《马里奥赛车 DS》时，绀野秀树的父母曾经与孙子一起玩，但是他们抱怨说使用十字键"太难操作了！"既然 Wii 的设计理念是让不明白手柄的人们玩游戏，《马里奥赛车》也要让这些人一看就会操作。

在核心玩家看来，给 Wii 遥控器手柄套上一个圈就当作方向盘可能感觉有点傻，但这种低成本的直观操作方式确确实实为《马里奥赛车 Wii》吸引了更多玩家。超过 3000 万套的销售实绩不仅使其创造系列销量新纪录，更是史上销量最高的赛车游戏，比《GT 赛车》销量最高的一作还要高出一倍。虽然这 3000 万销量中也有一些是靠与主机同捆实现的，但是以纯软件销量计，它应该仍是销量最高的 Wii 游戏。它的厉害之处就在于让核心玩家与非玩家们都为它叫好，不管对游戏熟不熟悉，都能在一起玩得不亦乐乎——这正是作为一款游戏的乐趣之本。

再造新联盟：Wii 的第二方与第三方游戏

自从岩田聪成为任天堂的新社长，一直努力改善与第三方的关系，纠正山内溥时代过于霸道而与各方交恶的历史。但是 NGC 销量太差，虽岩田聪有心示好，第三方却不领情。NDS 的发售成为任天堂与第三方关系全面改善的开始，不过多数第三方只是将 NDS 视为一个捞钱的工具，试图以低成本游戏赚取高额利润。岩田聪希望回到 SFC 时代之前，让第三方在家用机大作上也簇拥任天堂的主机。

《任天堂全明星大乱斗 X》是任天堂与第二方和第三方全面合作的一个示范之作。2005 年的 E3 展上，岩田聪刚公布“革命”时，就表示将推出一款《任天堂全明星大乱斗》新作，而在此之前，系列制作人樱井政博竟然毫不知情。为表歉意，岩田聪在 E3 期间会见了已经从 HAL 辞职的樱井政博，邀请他继续担任新作制作人。

《任天堂全明星大乱斗 X》虽然是任天堂发行的游戏，但事实上相当于是由第二方开发，任天堂本身并未参与。身为独立制作人的樱井政博在任天堂的资助下于东京高田马场附近租了一层写字楼，专门为本作成立了一个制作部。另外通过宫本茂的引荐，由 GameArts 公司调拨了一些开发人员参与此项目。本作的核心开发团队总人数为 100 人，而加上外包人员，总人数多达 700人，是任天堂作品中极为罕见的大规模制作。

樱井政博在策划书中总结了本作的网络三要素：对战、合作与分享。同时为了照顾只喜欢单机游戏的玩家，他还设计了一个冒险模式，即“亚空之使者”。为了融入剧情要素，他邀请了《最终幻想 VII》的剧本作者野岛一成。而本作音乐创作阵容的豪华程度更令人瞠目结舌，充分展示了任天堂在业界的巨大影响力：任天堂邀请的游戏音乐作曲家超过 38 名，植松伸夫、酒井省吾、光田康典、下村阳子、古代祐三……这些音乐大师们为本作创作了相当于普通游戏 30 倍的乐曲数量，创造了一个再也难以被打破的记录。在角色授权方面，本作也充分展示了任天堂与第三方关系的拉近。世嘉提供了索尼克，Konami 提供了斯内克，樱井政博曾半开玩笑地说“是小岛央求我把斯内克加进去的……”

《任天堂全明星大乱斗 X》大获成功，业界评分超过 93 分，销量顺利突破千万。它也为任天堂证明了一种全新开发模式的潜力，即由名制作人牵头，成立半独立的第二方工作室，与第三方合作完成新作项目。在任天堂人手不足之时，这种开发模式可以为任天堂带来更多优秀作品。在研发 Wii U 时，任天堂资助樱井政博成立了 Project Sora 公司，为 Wii U 筹备新作。Wii U 初公布时，岩田聪与当年公开“革命”时一样早早确定了《任天堂全明星大乱斗》新作的存在。樱井政博所采用的游戏开发模式也会在今后的 Wii U 项目中更广泛地推广。



不仅是这种第二方开发的游戏，对于第三方游戏，任天堂也充分利用其业界资源，在资金和人力上都提供充分的支持。任天堂知道 Wii 不仅要吸引新用户，还要获得核心玩家的支持，而这需要利用第三方的力量。《怪物猎人 3 tri》从 PS3 叛逃到 Wii 是任天堂最大的公关胜利。在该作移籍 Wii 的声明公布当日，任天堂股价上升了 5%，之后持续上升，最终市值突破了 10 万亿日元，成为日本市值第二的企业，仅次于丰田汽车。《怪物猎人 3 tri》叛逃到 Wii 就像当年《最终幻想 VII》叛逃到 PS 一样，对整个日本业界有指引作用，足以让其他第三方纷纷效仿。

为了获得《怪物猎人 3 tri》，任天堂不仅给予 Capcom 各种支持，还答应为本作准备专门的传统手柄套装，而且手柄是成本价提供给 Capcom。任天堂甚至专门为本作推出了黑色新款 Wii 主机，这是标准白色版之后的第一个新颜色。此外本作的宣传费也由任天堂包办了大部分。最终《怪物猎人 3 tri》销量突破 200 万套，是 Wii 在日本最畅销的第三方游戏。本作的出现有效打击了第三方和玩家对 PS3 的信心，并带动众多第三方大作投入 Wii 的怀抱，其中最重要的就是《勇者斗恶龙 X》！

Wii 的突然崛起无疑是第三方们始料未及的。原本多数第三方判断家用机市场将会是 PS3 与 X360 之争，而在 2007 年，面对气势如虹的 Wii，第三方纷纷紧急调整战略部署。可惜的是，大多数第三方并未从 Wii 的繁荣之中获益。关键原因是 Wii 的热潮来得快去得也快。很多第三方是在 2007 年看到 Wii 热销之后才匆匆忙忙上马新项目。由于 Wii 是一部全新概念的主机，第三方对此缺乏准备，这些匆忙制作的游戏显然无法抓住主机特性，只能是将其熟悉的游戏系列硬生生加上 Wii 的操作方式，结果是画面差操作也差。当第三方好不容易有点掌握了门道，Wii 的热潮却逐步降温。从 2009 年开始，Wii 的销量逐渐下降，第三方的资本与资源刚刚投入，面对的却是萎缩的市场。进入 2010 年后，Wii 的软件市场逐步降入冰点，许多第三方的投资血本无归。最典型的例子是《勇者斗恶龙 X》。骄傲的 Square Enix 像过去那样慢条斯理地开发《DQ》新作，结果游戏做好的时候 Wii 早就卖不动了。而且《DQX》刚开发时，任天堂在各种场合宣传 Wii 的网络服务将会多么重要，任天堂将投入多大的精力进行发展。所以 SE 就把《DQX》变成了网游，结果到它发售之时，几乎已无人使用 Wii 的网络服务。《DQX》最终销量不到 60 万套，约为前作的十分之一，可谓惨败。



第三方们的投资失利不能完全归咎于任天堂的主机容不下第三方的游戏，育碧就在 Wii 的游戏上赚得盘满钵满。机会永远是留给有备而来的人们。在 Wii 的研发阶段，育碧最先找到任天堂，积极为其提供首发游戏。《赤钢铁》是全球首款正式公开的 Wii 游戏，在 Wii 主机本体尚未公布之时就已经通过《GameInformer》杂志对外公开。而围绕迷你游戏的《雷曼 疯兔危机》则是将 Wii 的特色完全融会贯通的作品。这两款首发游戏都顺利突破百万销量，为育碧开了个好头。2008 年之后，面对《Wii Fit》掀起的健身热，育碧也迅速推出了多款健身游戏，都获得了数百万套的销量。同时，育碧发现吉他游戏热潮开始消退，而利用 Wii 的体感玩法，跳舞游戏大有可为。于是育碧打造了“《跳舞吧》系列”，结果获得了前所未有的成功。2010 年之后，绝大多数第三方的 Wii 游戏大暴死，就连任天堂第一方游戏的表现都令人失望，惟有“《跳舞吧》系列”一枝独秀。事实上，在 Wii 后期育碧已经取代任天堂，成为 Wii 的主力军。《跳舞吧》就相当于 Wii 后期的《Wii Sports》，是人们继续玩 Wii 的主要原因。2010 和 2011 这两年间，虽然育碧的大部分开发资源是集中于 PS3/X360，但是为其贡献了最大利润的其实是成本低廉的“《跳舞吧》系列”。在 Wii 销量不断下降之时，《跳舞吧》销量反而是不断提高，2011 年发售的《跳舞吧 3》销量逼近千万套。2012 年 10 月《跳舞吧 4》发售两个月也有 280 多万的销量，销售速度并不比前作差。

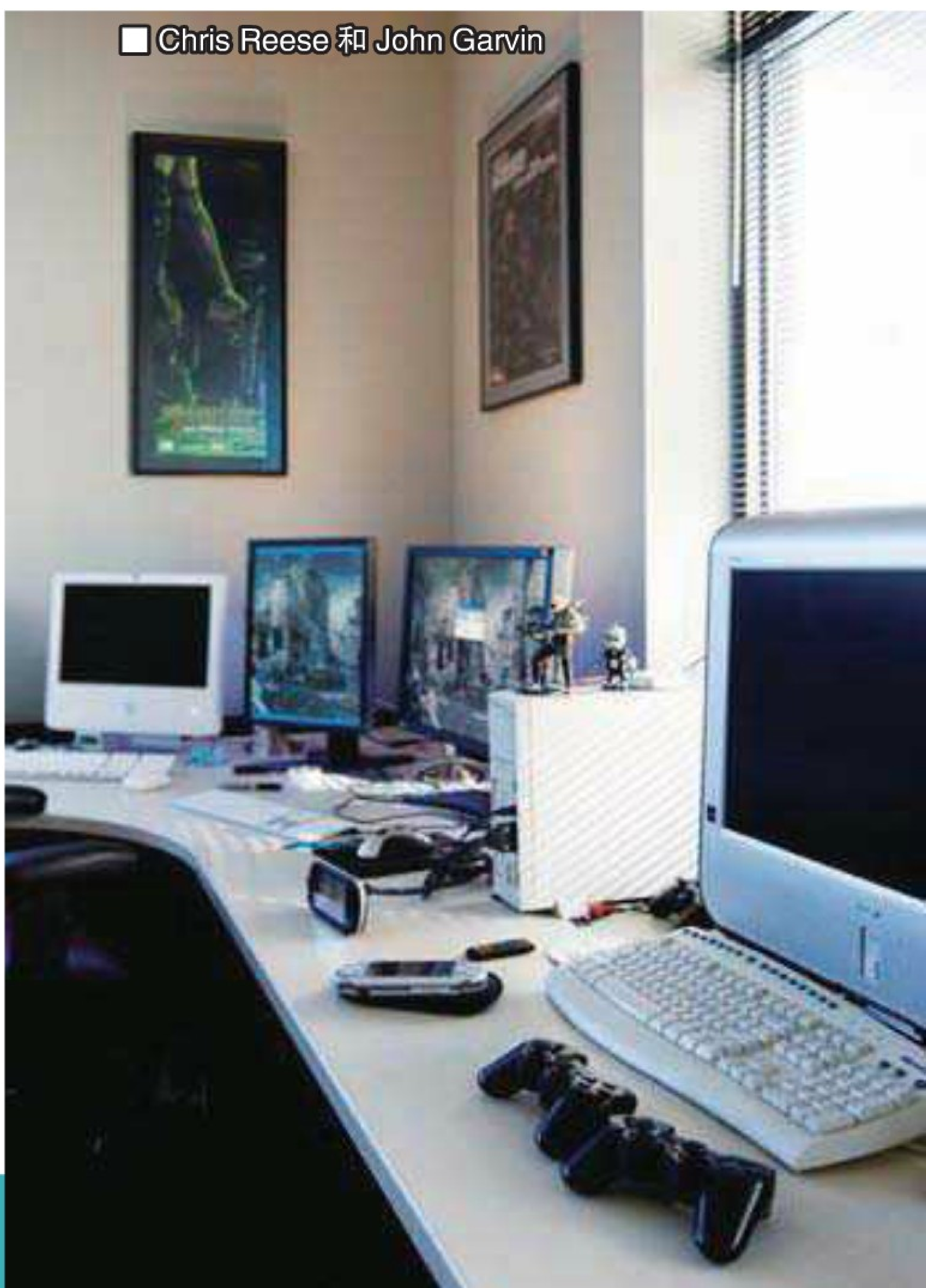
因为在 Wii 上获得的累累硕果，育碧对 Wii U 也是重点支持，同时开发的游戏多达十几款。不过其他第三方因为之前的失利而持谨慎态度。任天堂的主机确实存在低成本、高收益的可能性，但是有本事抓住机会的厂商太少，而且还有主机生命周期较短的风险。创新意味着风险，厂商们不愿承担风险的普遍心态正是当今业界创新匮乏的根本原因。

PSV 的第一桶金

文 Drow & Delphi
编 星夜 美编 NINA

如果把 PSV 平台比喻为一片新大陆，那么，有关这里蕴藏着丰富宝藏的传闻，一定会让玩家和游戏开发者们心驰神往，但眼下，质疑和批评的声音不绝于耳，毕竟，在过去的一年间，我们并未看到什么值得赞许的工作成果。Bend Studio 是一个令人愉快的例外，作为 PSV 平台上目前销量最高的游戏，《未知海域 黄金深渊》堪称新大陆上的第一桶金，而这笔财富不仅让玩家看到了希望，也为来这里淘金的众多游戏开发者指明了寻宝的路径。作为索尼麾下规模最小的研发团队之一，面对全新的硬件、有限的开发时间，以及外界水涨船高般的期待，Bend Studio 为内森·德雷克的传奇冒险填上了浓墨重彩的一笔。公司主管 John Garvin 骄傲的宣称："次世代舞台已经有了很多巨人，这对我们来说是一种鞭策，但不要忘记小个子也有力量。"

本德市是美国俄勒冈州中部地区最大的城市，人口却只有 8 万余人，喀斯开山脉和德舒特河穿行其间，孕育了这里绮丽的自然风光和壮美的野生森林。就像这座城市一样，Bend 制作室是 SCEA 旗下规模最小的第一方开发者，但如今却是PSV 游戏领域当之无愧的领军者。2009 年，迫于盈利和削减成本的压力，索尼对旗下的游戏制作组进行了裁员，Bend Studio 也未能幸免，所以当他们接棒 PSV 首发游戏《未知海域 黄金深渊》的制作工作时，外界不但不看好，甚至还有不少唱衰的言论。"因为每个人看问题都有局限性，我也不例外，所以当大家聚在一起时，我们会把特别尖锐的问题摆在桌面，有些人会被吓倒，但是更多的人决心直面挑战。" John Garvin 回忆说。正是凭着俄勒冈人特有的顽强性格，Bend Studio 才能打出一场漂亮的翻身仗，挖到了 PSV 平台上的第一桶金。


Chris Reese 和 John Garvin

导游与大使

在 2009 年之前，提到 Bend Studio 的辉煌，还要追溯到 PS 时代拥有百万销量佳绩的《虹吸战士》，在进入 PS2 时代后，他们一度迷失自己，推出的《虹吸战士》续作并未延续成功。幸运的是，他们最终在 PSP 游戏领域如鱼得水，《虹吸战士 黑镜》以及其后发售的 PSP 游戏《抵抗 惩罚》(Resistance: Retribution)，因优异的画面效果和原创内容斩获多项大奖。在经历了裁员风波后，Bend Studio 的官方网站一直陷入无人照看的状态，除了招聘页面，网站其他内容许久没有更新过。整个团队尚处于磨合、疗伤阶段，能否成功驾驭被索尼寄予厚望的次世代掌机 PSV，外界没有人敢打保票，但 John Garvin 和他的团队却表现得信心十足，"因为我们是俄勒冈人。"这是 John Garvin 经常挂在嘴边的一句话。

从性能指标上看，PSV 是一台非常符合游戏开发者需求的次世代掌机，但并不意味着 Bend Studio 的探索工作就会一帆风顺。从硬件架构上讲，PSV 更接近于 PS3 而非 PSP，与后者的开发环境有本质不同。对于拥有 PS3 游戏开发经验的团队而言，很多工作就像是在做"移植"，但是 Bend Studio 一直坚守在的 PSP 游戏开发领域，首次与 PSV 共舞，对他们而言无疑是巨大的挑战。更困难的是，由于索尼迟迟没有决定 PSV 的最终配置，使得在 12 个月的时间里制作出稳定的试玩版本，并充当 2011 年 E3 展会为 PSV 打头阵作品的要求变得十分艰巨。多年来，通过顽皮狗的杰出表现，《未知海域》已经成为游戏产业标志性的图腾，玩家会习惯性地认为，内森·德雷克的每一次冒险，都注定是伟大的传奇，能够颠覆游戏产业

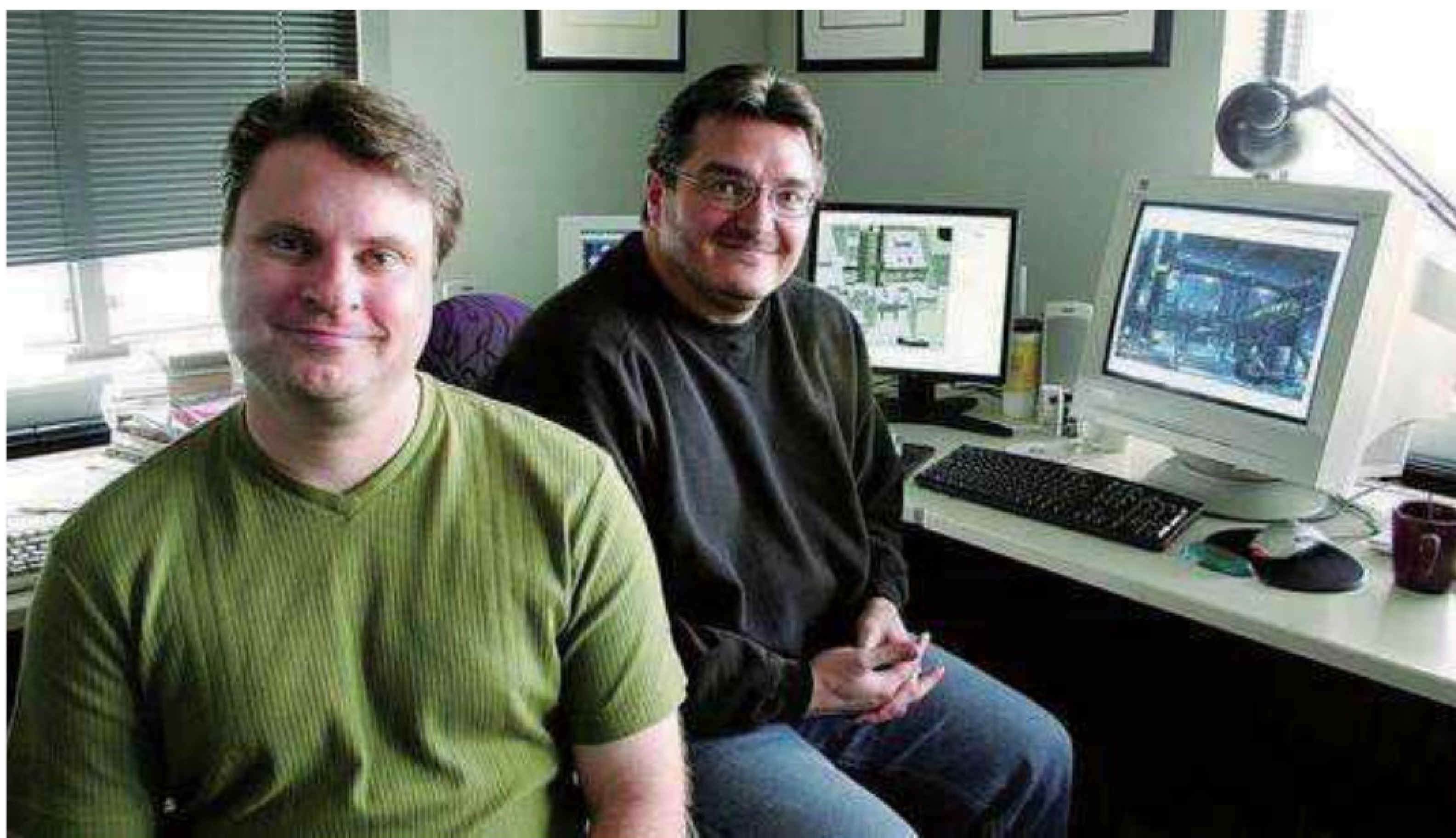

▲ Bend 制作室的 PSV 试玩区。

既有的种种标准。John Garvin 坦言："压力如影随形，团队成员们讲得最多的一句话就是，(这项内容)是否还可以做得更好？"

作为一款新平台的首发作品，玩家们期待着它能够充分发挥硬件实力，一展新掌机的迷人魅力。摆在 Bend Studio 眼前一个严峻的事实是：他们不但要尽力挖掘机能，还要巧妙地利用触摸屏、陀螺仪等全新特性，为《未知海域 黄金深渊》打造一个拥有次世代级别阴影技术的渲染引擎。除此之外，"《未知海域》系列"标志性的游戏风格、动画、音效、对细节的精益求精，更是一个都不能少。然而，Bend Studio 对上述工作并没有太多经验，紧迫的开发日程几乎不能提供任何时间上的弹性。如果《未知海域 黄金深渊》最终延期发售，将会给首发阵营并不算充实的 PSV 带来沉重的打击。John Garvin 强调："我们不希望人们将 PSV 游戏与缩水的 PS3 游戏划上等号，这意味着我们要利用好这台掌机的种种新特性，让它和《未知海域》实现完美的联姻。"

2009 年年末，Bend Studio 开始了《未知海域 黄金深渊》的前期概念设计工作，直到 2010 年中期，PSV 的硬件配置仍有一部分尚未确定。Bend Studio 只得基于 PS3 制作了一款基础引擎，进行视觉预览和模拟场景等工作。顽皮狗向他们提供了《未知海域》和《未知海域 2》的全部引擎源代码，以及完整的游戏素材库。尽管制作团队并没有照搬顽皮狗的引擎源代码，但在不少环节上给予了 Bend Studio 切实有效的支持和帮助。很有利的一点是，虽然 PSV 的最终方案迟迟没有定论，但是在设计过程中，来自索尼日本的团队同索尼麾下的第一方开发者们保持着富有建设性的联系，John Garvin 解释说，"以往，(索尼)日本总部的硬件部门完成了他们的工作，我们才能接棒，此时对这台主机几乎一无所知，PSV 的诞生过程却大相径庭，我们回答了很多问卷，甚至召开跨国电话会议，硬件人员询问我们希望得到怎样的掌机，我告诉这群日本同事，嘿，伙计，你早该这么问我们了。"

Bend Studio 的技术主管 Chris Reese 将《未知海域 黄金深渊》比喻为 PSV 平台的导游与大使，前者的含义是，这款作品能够吸引玩家购买 PSV，透过它体验到这台新掌机的梦幻魅力。后者所针对的对象是广大第三方游戏开发者，Bend Studio 希望树立一个技术和内容的标杆，为第三方展示如何在 PSV 上打造一款独树一帜的游戏。《未知海域 黄金深渊》的实际开发周期大约为 15 个月，2011 年上旬，游戏的 DEMO 在索尼媒体会议上首次亮相，那时 PSV 的名称还沿用 NGP 的叫法，此后的 E3 展上，John Garvin 和 Chris Reese 在索尼发布会上演示了这款 PSV 平台的旗舰作品，得到了媒体的一致好评。从时间线上分析，Bend Studio 只用了不到 6 个月时间就推出了一款稳定运行且效果不错的 DEMO，他们是如何做到的？也许很少有人知道，《未知海域 黄金深渊》曾是一款开放世界游戏，并且 Bend Studio 野心勃勃地试图揭示内森·德雷克的大学时代生活。


▲ Bend 工作室员工的办公桌。

与时间赛跑

毫无疑问，"《未知海域》系列"是典型的情节驱动游戏，剧情意味着一切，它驱动着游戏的场景、角色、动作、动画和电影等等环节。Bend Studio 高效的开发工作在很大程度上得益于他们先创作出了完整的脚本，以此作为游戏的蓝图。"这是我们众多作品中最好的脚本设计。"John Garvin 骄傲地宣称。提前锁定脚本，保证了游戏剧情的连贯、前后一致。制作团队一开始就确定德雷克要搜寻七座黄金城之一的基维拉，然后逐渐显露出这座城市的建筑风格、雕像、废墟、寺庙和洞穴等。John Garvin 强调说："九死一生，历尽千辛万苦找到财宝，这听上去像是老旧的冒险电影风格，但如果将这种感觉真实营造出来，我们就成功了。"Bend Studio 从一开始就将基维拉设定在热带雨林深处，据悉，曾经有三个待选方案：墨西哥，中北美或者南美。

锁定脚本梗概最大的好处，就是在此基础上可以很快确定最佳的内容搭配方案。以游戏中"棚户区营地"的几个关卡为例，制作团队的脚本设计是：德雷克醒来后，翠丝请求他在营地中寻找被葛罗抢走的黄金护身符，随后德雷克意识到但丁背叛了他，同时他还发现营地中有大量有关基维拉的资料和藏品，于是，他要求翠丝向她坦白同一位神秘老人(翠丝的祖父)的关系。最终，德雷克决定帮助翠丝，找到了黄金护身符，并得到了翠丝对自己的信任。既然确定了脚本，下面的工作就是让游戏的场景、内容与之相配。棚户区营地很适合潜入战斗和偷袭，在陈旧的房屋间攀爬和跳跃也很有趣，不过，John Garvin 承认上述关卡存在一个设计缺憾，除了初始的房屋，营地并没有呈现出被火焰烧了大半的状况。

锁定脚本，完成前期规划，有效节约了成本，比如，负责动画，动作捕捉和音乐创作的团队就省了不少力。通常在前期就要制作游戏动画，往往有超过一半的内容在后期因为不符合游戏最终成品风格而被舍弃，但是在《未知海域 黄金深渊》中基本都用上了。自 2011 年 1 月到 5 月间，游戏的动作捕捉工作全部完成，按照一天排练，两天拍摄的进度，12 天录制了 200 页的脚本内容，大大节约了开发时间和成本。除了优化制作流程，外包也发挥了重要作用。除了 Bend Studio 团队的 55 人，来自 MK Productions 公司的 5 名职员负责动画场景的制作；Scratch Image 的三名成员则负



责唇部动作同步和面部表情；索尼福斯特城总部接手游戏的质量控制、本地化和相关后勤工作；另外还有4、5家公司，超过50人分别承担着音乐、配音、导演、动作捕捉等方面的辅助性工作。正因为如此，《未知海域 黄金深渊》的制作名单播放一遍超过了6分钟。

在顽皮狗制作《未知海域》时，将测试贯穿整个开发流程，Bend Studio也为此聘用了专门的测试顾问，由他招募测试员，撰写各种测试问卷，不仅是为了修正Bug，而且就游戏的相关设计收集用户反馈。Bend Studio为此专门设立了拥有6台PSV的测试区，前方有摄像头，用来拍摄试玩者是如何使用前触摸屏、背触摸屏和重力感应等功能。2011年9月，游戏的Alpha版本出炉，制作团队特意请来了本地的4名玩家，观察他们游戏时的反应和操作习惯，他们喜欢哪些游戏设定？难以忍受哪些细节安排？制作团队的目的是建立一个所谓的度量系统，比如，主人公多久才会阵亡？每个场景的平均游戏时间是多少？通常在哪里卡关？每关使用多少弹药量？收集到上述信息后，以此调整游戏的难度设置。

Bend Studio以往的作品，比如《虹吸战士 黑镜》和《抵抗 惩罚》，游戏通关时间通常需要8-10小时。制作团队希望《未知海域 黄金深渊》的时间长度能够超过16小时，他们担心如果游戏不够长，玩家很难在短暂的冒险中产生强烈的《未知海域》的感觉。不过在开发阶段的中后期，John Garvin却频繁做着“减法”，削减了游戏内容，在他看来，与其增加一些似是而非，单纯延长游戏时间的元素，不如对现有内容精雕细琢。比如15章，玩家要在一个迷宫场景中寻找四座奇美拉雕像，因为攀爬的墙壁不太明显，室内光线很暗，往往造成玩家在这里乱转，无谓的耗费游戏时间，最终制作团队调整了这一场景，简化了迷题，游戏变得紧凑而更富有节奏感。

就像顽皮狗做的那样，“《未知海域》系列”的女主角并不拥有令人惊艳的外貌，但他们往往具有鲜明的个性与魅力。最初，翠丝的性格被设计为聪明，喜爱挖苦人，翠丝的扮演者Christine Lakin则希望这个角色能够更有主见。顽皮狗创意主管Amy Hennig给出的建议是，在《未知海域》中添加新的女性角色本来就很有挑战性，即要区别于爱莲娜和克罗伊，又要避免显得做作或过于纤弱。Bend Studio一直在避免翠丝成为“碧奇公主”，只是玩家需要拯救的对象。比如在游戏的第十章中，德雷克需要用狙击枪干掉攻击翠丝的敌人，制作组特意安排了一处细节，翠丝踢中了一名敌人的要害，显示出她并非“待宰的羔羊”。尽管如此，翠丝和但丁的角色设计只能说不过不失，并没有给玩家留下什么深刻印象，也显示出Bend Studio这方面的功力有所欠缺。

被删除的内容

每一部《未知海域》游戏都有自己的冒险主题，作为制作者，首先需要找到一个引人入胜的真实历史事件，值得研究，包含有大量未解之谜。然后，在其中注入想象力，包含宗教、令人难以想象的宝藏，一支坏人组成的军队，以及解谜等元素。制作团队最早设计的剧情是，德雷克从某所大学辍学，他遇到了一位同校毕业生，对方发现了有关美国大峡谷秘密的蛛丝马迹。在这个故事中，包含了在美国梅沙尔地国家公园（古印第安人遗迹）攀岩，在路易斯安那的沼泽地里寻找失落的神庙，潜入新奥尔良博物馆，并最终深入美国大峡谷。上面的情节在2009年10月已经初具轮廓，并为此创作了不少草图。令John Garvin感到疑惑的是，顽皮狗刚看到这些情节就表示反对，但没有过多解释其中的原因。Amy Hennig告诉他们，顽皮狗不赞成如此深入的挖掘德雷克的背景故事，后来制作团队才知道，原来在同一时间开发的《未知海域3》，对德雷克的身世有着另外一番解读。

Bend Studio最终放弃了美国大峡谷主题的剧情，因为John Garvin认为美国西南部不太够“神海风格”，会让德雷克看起来更像是一名游客，而且在美国本土上出现雇佣兵部队也有些不切实际。于是，制作团队转向了黄金城基维拉，大胆地决定创建一个拥有开放世界的游戏。“帐篷”相当于游戏中的交通枢纽，在这里玩家可与苏利和爱莲娜互动，前者提供各种任务，后者可以为德雷克升级装备和武器。游戏地图上散布着大量遗迹和古代废墟，玩家要花上大把的时间去探索。不过，顽皮狗的Amy Hennig给出了相反的意见，这一设定有点脱离德雷克的固有形象，看上去更像是一个雇佣兵。除此之外，在实际开发过程中，Bend Studio发现开放世界会导致游戏的故事情节有些支离破碎，况且任务而非剧情驱动，也很难让“《未知海域》系列”的老玩家接受。

▼超自然生物Chindi。



2010年1月，游戏最终采用了黄金深渊的设定，不过，还是有大量内容被遗憾的删除掉了，其中不乏一些让玩家感到有趣的设定。比如哈利·费林的登场，游戏的情节是德雷克来到一座加勒比小岛寻找重要的宝藏，请求费林帮忙，这段经历不仅描述了两人早期的合作，而且也将解释费林在《未知海域2》中的所作所为。另一处删减的内容与超自然的敌人有关，由于在《未知海域1》、《未知海域2》中都出现了超自然的敌人，因此制作团队也在《未知海域 黄金深渊》中加入了类似的敌人：Chindi，他们是基维拉人的祖先，因为受到黄金城中黄金的辐射而变异。由于他们不再是人类，所以形象和攻击方式都与传统敌人不同，无形中加大了Bend Studio的工作量，最终还是Amy Hennig的一句话解了围，“超自然敌人绝对不是《未知海域》系列的必要内容”。



◀索尼Bend工作室员工合影。



▲游戏中的棚户区营地。

上述内容没有出现在正式版游戏中，或许会让不少玩家感到遗憾，但有些内容的取消，确实让游戏变得更加成熟和完善。比如在游戏最终章，当玩家杀死葛罗，救出翠丝后，游戏还有一段逃离戏，玩家要穿过危险的山路，躲避倒塌的雕像与碎石。对此，测试人员的反馈是，打败最终Boss，救出同伴，游戏就应该画上圆满的句号，此举有画蛇添足之嫌。另外，游戏划船的设定本来是需要模拟左右桨的动作，但这一操作需要玩家反复练习，学会后，关卡就随之结束，以后也用不到类似的操作，制作团队认为不能为了触摸而触摸，于是改为更简单的操作方式。原本在《未知海域 黄金深渊》第十章中，德雷克要击毁一座大坝，导致洪水暴发，不过当时正值2011年3月，日本爆发了令世界震惊的地震和海啸，伤亡惨重，考虑到这一点，Bend Studio最终取消了这一内容。

Bobby Kotick：恶魔 CEO 的苦恼

日本玩家最痛恨的游戏经理人可能是和田洋一，而欧美玩家最痛恨的当属 Bobby Kotick。



作为全球最大游戏发行商动视暴雪的 CEO，Bobby Kotick 成为一些迷你游戏和网络视频的戏谑对象。一位原动视暴雪员工做了一款游戏，以 Kotick 为原型设计了一个叫做"钱袋子"的角色，他身材结实，有一头褐发，他咧嘴笑着，挥舞着机关枪。在一段视频中，Kotick 躲在墙壁后面，眼中发射激光，将世界变成末日。

网上更常见的是 Bobby Kotick 被玩家 PS 的照片，他被描绘成恶魔，头上长着一对红角。某个周日，那些 PS 图真的激怒了 Kotick。当时他坐在纽约中央公园附近某大酒店早餐厅的饭桌旁，看到这些图片他气得两腿发抖。

"想想看，当我和人约会时，对方对我的第一印象是个恶魔，"最近刚刚离婚的 Kotick 说。"在网上能看到的都是这种言论，它们在搜索结果中位居前列。那些 19 岁的网民们比我们昂贵的公关公司聪明得多。"

天使与恶魔

现年 49 岁的 Bobby Kotick 是玩家最痛恨的对象，也是华尔街羡慕的对象。他在 1990 年收购了濒临破产的 Activision，他担任 CEO 的 22 年时间里，成功将其市值推高到 127 亿美元，几乎是其最大竞争对手 EA 的三倍。

Kotick 并不是一个热爱高科技的经理人，他到现在用的还是黑莓手机。他也没有任何游戏制作经验。但他对于哪些游戏将会流行却看得比谁都通透。他每天早上起床时都会想想自己拥有的那些超级大作，思考如何让玩家满意，让他们继续为续作掏钱。

今年《COD 黑暗行动 II》再次创造了娱乐产业的新纪录，首日销售额超过 5 亿美元，15 日便突破 10 亿美元。但是 Kotick 知道这种传统大作的市场正在萎缩。今年美国传统电子游戏市场的规模可能会降低四分之一。传统大作的另一个问题是制作成本一代比一代高，要让玩家心甘情愿掏 60 美元，新作必须比上一作更大更好。Kotick 说："每一款新作都要投入更多资源、更多时间，我们的开发周期也变得更长。每年都要进化谈何容易？"

为了让《COD 黑暗行动 II》实现更高的水准，《COD》开发者们聘请了《蝙蝠侠 黑骑士崛起》的编剧 David Goyer，以及曾获奥斯卡大奖的九寸钉乐队歌手 Trent Reznor。

在美国游戏产业规模萎缩的同时，动视暴雪的业绩仍在增长。今年第二财季，其营业收入增长了 53%。Kotick 的奖金与公司业绩直接挂钩。2011 年他拿到了 800 多万美元，身家已超过 10 亿美元。"他有钱就代表投资者有钱，所以投资者超喜欢他，而多数玩家都讨厌他。"著名业界分析家 Michael Pachter 如此评价 Kotick。

Bobby Kotick 过着社会名流的生活，他曾在 2011 年的电影《点球成金》中客串了一名角色——一位吝啬的棒球队老板。他在好莱坞比弗利山的豪宅里挂满了抽象派名画。最近他坐着自家的直升机，接上朋友 Jeffrey Katzenberg 去看洛杉矶湖人队的比赛。

虽然 Kotick 的游戏赚得比电影多，但这种电影明星般的生活方式让很多玩家不满。2009 年《福布斯》杂志的一篇报道盛赞他的商业嗅觉，同时说他从来不玩游戏，对此 Kotick 表示报道失实。游戏写手 Ben Kuchera 说："我很怀疑他是否知道艾泽拉斯这个名字。"

对这些指责，Kotick 一一予以驳斥。他伸出自己的拇指，说上面留下的那个老茧就是年轻的时候玩了太多的《Defender》（1980 年代的一款街机游戏）。Kotick 说，现在他玩的最多的游戏是小龙斯派罗的新系列《Skylanders》。主要是和他 11 岁的女儿一起玩。"大家都指责我对自己的产品毫无热情，事实并非如此。"



两个史蒂夫

纽约长岛长大的 Bobby Kotick 是个性直爽的人，不是人们想像的大喷子。他喜欢开玩笑，曾在保安环绕之中从背后掐住了洛杉矶市长 Antonio Villaraigosa 的脖子，市长大人一下子就猜出是他，能站在市长旁边的人不多，喜欢这种小恶作剧的就只有 Kotick。

在纽约罗斯林上中学时，Kotick 就已表现出自己爱拉风的个性。他会搞来一辆由女司机驾驶的豪车，接朋友们去纽约著名夜店"54 号俱乐部"里花天酒地。在密歇根大学时，他经常开一辆菲亚特敞篷车，穿着 80 年代流行色的意大利羊毛衫。

问一问赌场大亨 Steve Wynn，他会告诉你 Kotick 还是当年那位胆大包天、积极进取的 19 岁少年——在 1982 年时，他和朋友 Howard Marks 一起在密歇根大学的宿舍里开办了一家高科技公司。这家公司叫 Arktronics，他们做了套名为 Jane 的软件，对应的是苹果 Lisa 操作系统，当时该系统售价高达 1 万美元。大二的时候，Kotick 开始为 Arktronics 公司筹资。他和一位朋友参加了每年一度的达拉斯卡特男爵晚会，在那里认识了 Steven Wynn。他坐着 Wynn 的私人飞机来到大西洋城，在飞机上阐述了自己的创业计划。

几个星期后，Kotick 与 Marks 被叫到 Wynn 的办公室——位于曼哈顿林荫大道银行家信托大厦的顶楼。保镖把他们带到附近的停机坪，然后坐上飞机直飞大西洋城的金块大酒店。Kotick 在赌场的地下室里等待，当 Wynn 出现时，直接给他开了一张 30 万美元的支票。Kotick 说是否需要签一份合同。"还谈什么合同，现在我们是一家人了。"Wynn 回道。当时 Kotick 心想："我们在赌场的地下室里，一个赌场老板跟我说现在是他的家人了。我们要死了吧。"

Wynn 的 30 万美元获得了超乎想象的回报。10 年后，Kotick 获得了 Mediagenic 公司的控股权，当时该公司濒临解体。通过这家公司，他将 Activision 收入囊中。事成之后，他到拉斯维

加斯 Mirage 酒店拜访了 Wynn。他问 Wynn 有没有注意到 Activision 的股价，当时的价格是 18 美元。Wynn 回答说："不知道什么 Activision，那是个好公司吗，Bobby？"

"挺好的，你已经拥有它的几百万股股票了。"Kotick 回答道。

当时 Wynn 坐在书桌旁惊讶地一句话也说不出来。后来他坐着自己的私人飞机前往蒙特卡洛，心中久久不能平静。"这个孩子跟我说，我不知不觉中赚了 3100 万美元。"

从此 Wynn 被 Kotick 尊称为史蒂夫大叔。

在 Kotick 的创业生涯中，还有另一个史蒂夫扮演了关键角色，那人就是苹果公司创始人史蒂夫·乔布斯。当时乔布斯知道了 Arktronics 的 Jane 软件，就约见了 Kotick 和 Marks，他说以他们的天分，在学校了上课简直就是浪费时间。他说服 Kotick 中途辍学，全身心投入于自己的软件事业。当时 Kotick 学的是艺术历史专业，他的父亲是一位地产律师，母亲是艺术收藏家，对儿子的辍学决定，他们非常痛心。1983 年，Kotick 和 Marks 出现在《福布斯》杂志的一篇文章中，照片中的他们站在 Steve Wynn 收藏的安迪·沃霍尔画作前，旁边写着："当 Bobby Kotick 决定进入计算机行业，他的父亲让他别胡闹，赶紧去做作业。"

高风险行业

7 年后，Kotick 和他的双亲花了 44 万美元买下了 Mediagenic 的控股权，这是由雅达利的几位程序员创办的软件公司，当时负债 3000 万美元，资产仅剩下 200 万美元。他们的办公室位于加州门罗园，里面乱得像狗窝，当地警官上门要没收他们的一台 IBM 大型计算机。一位办公室助手拿出一台便宜的 PDP11 电脑充数，警官不知道二者的区别，就把 PDP11 搬回去交差。

后来 Kotick 将公司搬到加州 Santa Monica，开始大胆收购一些工作室。1994 年，Activision 从私募投资者获得了 4250 万美元的投资，Kotick 说："当时我知道我们不能败，必须要成功。"





▲《Skylanders》是目前动视暴雪重点发展的新作。

通过这笔投资，Activision 提高了游戏开发能力，并扩大了销售网络。从 1997 年到 2003 年，Activision 收购了 9 家工作室。1995 年，Activision 推出了首款热门游戏——《机甲战士 2 31 世纪战争》，接着在 1999 年推出了大获成功的《托尼滑板》。

2008 年，Kotick 促成了游戏产业史上的第一并购案——Activision 与法国威望迪集团旗下游戏部门合并，成立了动视暴雪，一举成为世界最大游戏软件发行商。今天，动视暴雪的员工数量已经超过 7000 人。Allen 投资银行总裁 Herb Allen 说："这是史上最伟大的成功案例之一。"

但动视暴雪也出现了重大危机。今年 7 月，威望迪集团咨询了高盛与巴克莱银行，准备甩卖其持有的动视暴雪 61% 的股份，抛售价格约为 81 亿美元。没有买家愿意接手。此事导致动视暴雪股价大跌。

游戏产业的风险越来越高，官司也越来越多。游戏业变得越来越像电影行业，内容的创作者们与经营层之间冲突不断，他们所争夺的无非是谁应该多占一些利润。Activision 与 Infinity Ward 之间的劳资纠纷闹得沸沸扬扬，Kotick 不可避免地被描绘成恶魔资本家，开发者们被认为是被压迫的劳动者。而 Kotick 表示将那些开发者炒掉是再正常不过的决定。"当你发现两位高管想要违约，把你给他们的钱中饱私囊，还偷走了 40 名员工，你能怎么做？只能炒掉啊！"

此案中，Infinity Ward 高管 Jason West 和 Vince Zampella 的律师 Robert Schwartz 表示 Kotick "虚伪地承诺了过高的奖金与系列控制权"。而 EA 发言人 Jeff Brown 说 Kotick "过去也经常起诉开发者和竞争对手"，"这似乎是他商业模式中的基本组成部分"。

再来一次

Kotick 虽然过着娱乐明星般的生活方式，但他不打算把看起来很像电影的《COD》变成真的电影，他已经婉拒了多家电影公司。他表示游戏改编的电影很少让粉丝满意，只会玷污原来的品牌形象。

原威望迪游戏部门首席执行官 Bruce Hack 如此评价 Kotick："他是一个非常谨慎的思考者，对于价值的创造小心翼翼。"他表示，硅谷的大部分公司至今还想不出什么好法子从免费网游中赚钱。不过很多分析家也担心 FPS 游戏市场的饱和。目前动视暴雪每年的收入为 40 多亿美元，其中《COD》占了三分之一。如果《COD》陨落，对动视暴雪来说后果不堪设想。

2010 年 Activision 宣布停止开发"《吉他英雄》系列"，音乐游戏市场的瞬间坍塌令人心有余悸。不过 Kotick 说："《吉他英雄》是我们无法有效创新以留住消费者的结果，与市场的饱和无关。"

去年，Activision 推出了"Skylanders"的第一作，瞄准低龄玩家。Kotick 对此系列的前景非常看好。Kotick 的好友、民主党主要捐赠者 Katzenberg 说："有一次我们在一个豪华大饭店里，他拿着购物袋，我们一起玩 Skylanders 的模型。虽然我已尽量保持礼貌，但所有人都盯着我们，以为我们是疯子。两个老爷们居然在玩玩具。"

Katzenberg 是与 Kotick 关系很铁的好友，虽然他们的政治立场不同。Kotick 自称是个无党派主义者，他曾在上一轮竞选时投票给罗姆尼，还向共和党捐赠了 4.7 万美元。

Kotick 有用不完的精力，一直保持着旺盛的斗志。朋友们都不知道他下一步要做什么，不知道他是否会继续留在 Activision。对此，Kotick 说："我喜欢自己正在做的事，当我不喜欢的时候，自然会做点别的。"

而 Wynn 说："他将要决定自己接下来的余生要做些什么。"他把 Kotick 比作已经成为百万富翁的银行劫匪，纯粹是为了试试运气想要再干一票。"我想我们所有人这一生中都想知道自己能否再来一次。"

日野晃博的五星级理念

Level-5 的目标是将福冈打造成游戏业的好莱坞

福冈坐落于日本第三大岛九州岛的北部，那里风景秀美，没有东京那样的拥挤，多了一些怡然自得，因而也是一个适合娱乐创作的地方。由于 Level-5 的崛起，福冈成为日本游戏产业里的重要地区。Level-5 的作品不仅在日本畅销，而且在国际上也有很高的知名度，“《莱顿教授》系列”销量超过 1300 万套，Level-5 还成立了美国分公司。

作为 Level-5 的创始人兼社长，日野晃博参与了公司所有游戏的制作与质量把关，他有自己独到的质量审核标准，最重要的是，他对于哪种游戏能被市场接受有着敏锐的判断，这是 Level-5 能跻身日本十强游戏厂商的主要原因。

日野晃博说：“我们公司刚成立时只有 10 个人，到现在已经有近 300 人，还有很多新部门，比如公关、营销和销售部。我们还把舞台扩大到游戏之外，涉猎动画、漫画和电影。但我们仍然保持着最初的理想，我们要创造所有人都能享受的五星级游戏。我们要成为世界最出色的娱乐品牌之一。”

Level-5 的崛起应感激索尼的扶持。2000 年由索尼出资的 Level-5 处女作《暗云》大获好评，此后 Level-5 就走上了高速发展之路。2007 年，Level-5 开始从游戏开发商转型为发行商，推出了首款自主发行的游戏——NDS 的《莱顿教授与不可思议的小镇》。

日野晃博知道，如今的业界是一个变化多端的市场，游戏人群乃至整个市场瞬息万变，很难像过去那样预测行业的发展方向。不过日野晃博相信，Level-5 的成功靠的就是公司转型迅速而敏捷。“虽然我是掌舵者，但是我们公司最强的地方是能够很快适应，不至于错失机会，不管是在开发还是宣传方面。时间在飞快地流逝，预测顾客的需要比以往任何时候都更重要。”

日野晃博认为游戏正在朝两极化发展，一端是尽可能简单与便利的手机游戏，另一端是画面不断进化、电影感不断增强的电视游戏。为了迎合业界的发展趋势，Level-5 在美国开办了“Level-5 International America”。该公司最近刚推出了 3DS 游戏《公会 01》。日野晃博表示，这家美国分公司的成立一方面可以帮助他们更了解海外市场特点，另一方面可以更好地服务于北美市场。“不过我们目前没有与任何西方工作室合作的计划，当然两家人气工作室的合作会造成话题，给予玩家极高的期望值。从开发者的角度来说，这种机会很吸引人。”

在 Level-5 大成功之后，福冈当地政府看到了游戏产业发展带来的巨大好处，于是推行了游戏业振兴计划——“Game Factory Friendship”，将当地游戏企业联合起来，通过优势互补提升整个地区的行业竞争力。作为其中的龙头，Level-5 相信能够将福冈打造成“游戏业里的好莱坞”。与吉卜力工作室的合作就是朝此目标迈出了有力的一步。随着《二之国 白色圣灰的女王》美版发售日的临近，Level-5 近来开始在欧美积极宣传自己，而吉卜力工作室在欧美的高认知度为之创造了便利。Kotaku 游戏网站曾赞誉本作为“PS3 画面最美的游戏”。但是本作在日本的销量并不高，就日本而言，这很可能是一款亏本的游戏。能否扭转本作的命运，将取决于其在欧美的销量表现。如果美版的销量也失败，可能会对 Level-5 今后的家用机游戏开发计划造成巨大打击。另一方面，Level-5 的核心收入来源是《莱顿教授》，而该系列正日薄西山，即将迎来 3DS 上的最终章。今后日野晃博将带领 Level-5 走向何方？

无论未来 Level-5 是继续以任天堂的掌机为主，还是着重开发家用机游戏，抑或转向手机游戏，可以肯定的是日野晃博将坚持其高标准原则，创造令人快乐的游戏。“建立 Level-5 时，我的理念是创造出有趣的游戏，让今天的孩子从中获得我小时候所获得的欢乐。这种理念一直指引着我。”









▲ Level-5 办公室的装修堪称奢华。

Agni's Philosophy：SE的终极幻想

透视Square Enix次世代引擎，无穷细节瞬间改变



2012年11月下旬，Square Enix在东京举办了研讨会。这次活动为期两天，虽然其间有许多关于《最终幻想XIV》改版上市的话题，但活动的主角是《Agni's Philosophy: Final Fantasy》。

在E3 2012期间，Square Enix播放了《Agni's Philosophy》的即时演算技术DEMO，以展示其次世代Luminous引擎的威力。这段影像与Square Enix过往大作的CG动画一样华丽，但全部是通过Luminous引擎的即时演算实现。可能是为了提高人们的关注度，后来SE给这段DEMO加了个"Final Fantasy"的副标题。它本身就像一个《最终幻想》的小短片，还有系列制作人员为其编写了剧本。它最终变成真正的《最终幻想》新作也不是没有可能，就像当年"虚幻引擎3"的技术演示DEMO变成《战争机器》一样。无论如何，它将代表未来JRPG的最高水准！

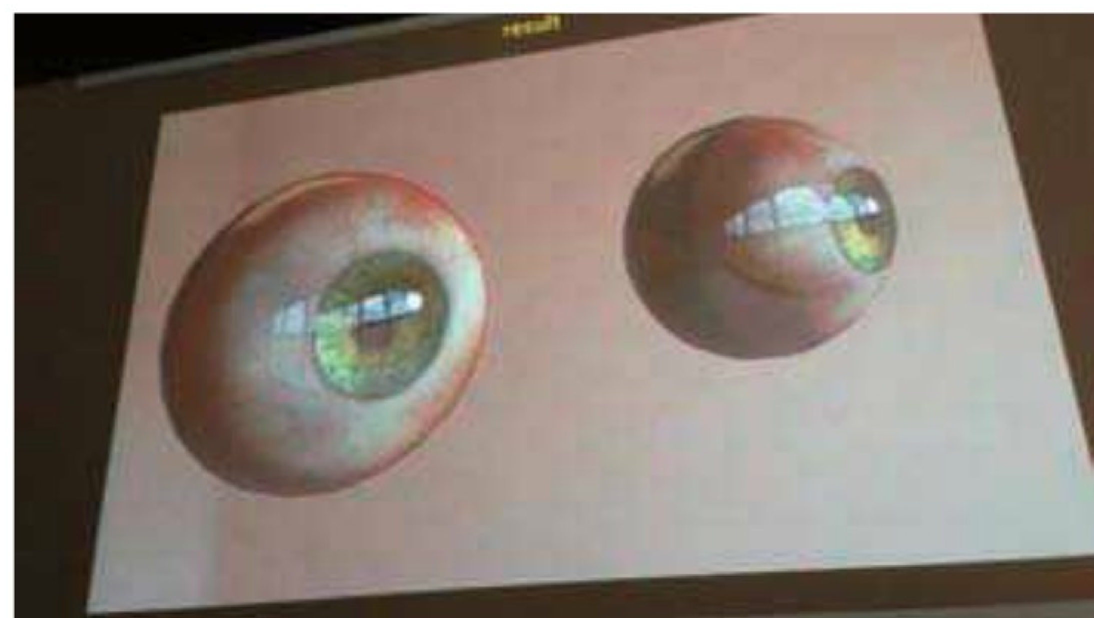
SE的技术演示DEMO一开始，一辆货车从两只毛茸茸的动物旁驶过。这本来不是什么很特别的场景，但是当SE将镜头拉近，你会发现动物身上的每一根毛发都是由引擎实时生成的，而且这些毛发会随着风以及动物本身的移动而动。当动物走到水潭边上，你还可以看到其在水潭中的倒影，倒影中的画面会根据水面的波动、水的深度以及清澈程度而产生相应的变化。而最令人惊异的还不止于此——这一切细节变化只要点击几下鼠标就可以轻松实现。

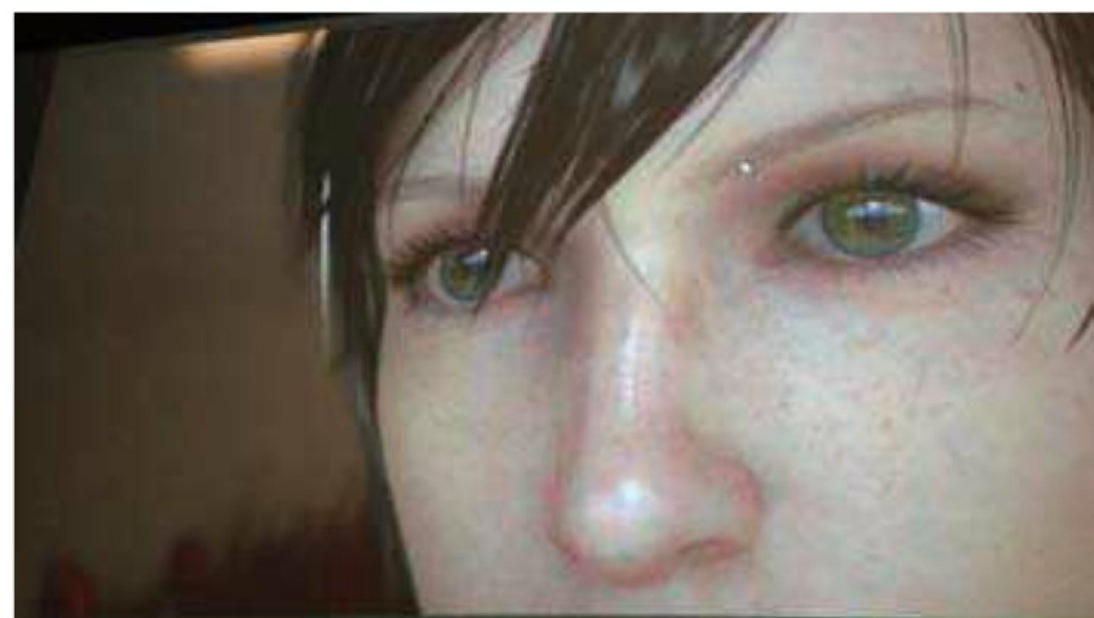
在下一个镜头中出现了一个蓄满胡子的老者。它身上的一切都可以移动一系列的滑块来改变，包括其肤色、身上的汗珠数量、阳光照射在身上的亮度等等。最惊人的是他的头发和胡子，包括其密度、拥簇的形状、长度、硬度、弹性乃至弯曲程度都可以随时变化。这些胡须还会自动与其他物体互动。比如在演示中，有一颗浮动的白球从胡子之间穿过，可以看到所有胡须被球拨开，不会有胡须直接插入球内的情况。

下一个镜头是在寺庙中，主要展示其微粒效果。画面中先是出现无数发出红光和黄光的飞虫，然后加入了肉块和血，被召唤出来的飞龙逐渐成形。这个场景中的所有微粒，包括飞虫、血、肉乃至周围无数蜡烛产生的烟，都是由引擎一个个渲染的，它们的大小、颜色、透明度、厚度乃至个体的移动都可以通过一系列的滑块来调整。与胡须一样，这些微粒也会自动与其他物体产生互动。

再下来是Agni带着水晶逃走，只见她抓着一个玻璃瓶，使之发出魔法的光芒，然后放在手臂上疗伤。这段镜头中最惊人的地方是那个玻璃瓶，魔法之光穿透玻璃瓶，瓶子的大小和厚度都会影响光线，与现实中一模一样。SE甚至给出了一道公式证明光线的真实变化。瓶身的厚度、瓶子的脏污程度乃至玻璃的纹理都可以改变。

真实的光影是Luminous引擎最重要的元素之一。SE的技术人员为之投入了大量的精力，使其能真实改变技术DEMO中所看到的一切，从水到玻璃再到人体皮肤乃至毛发。最细致入微的是光线对人物眼球的影响。《Agni's Philosophy》中的眼球与现实中的人类眼球有着相同的构造——也就是有一层虚拟的视网膜。通



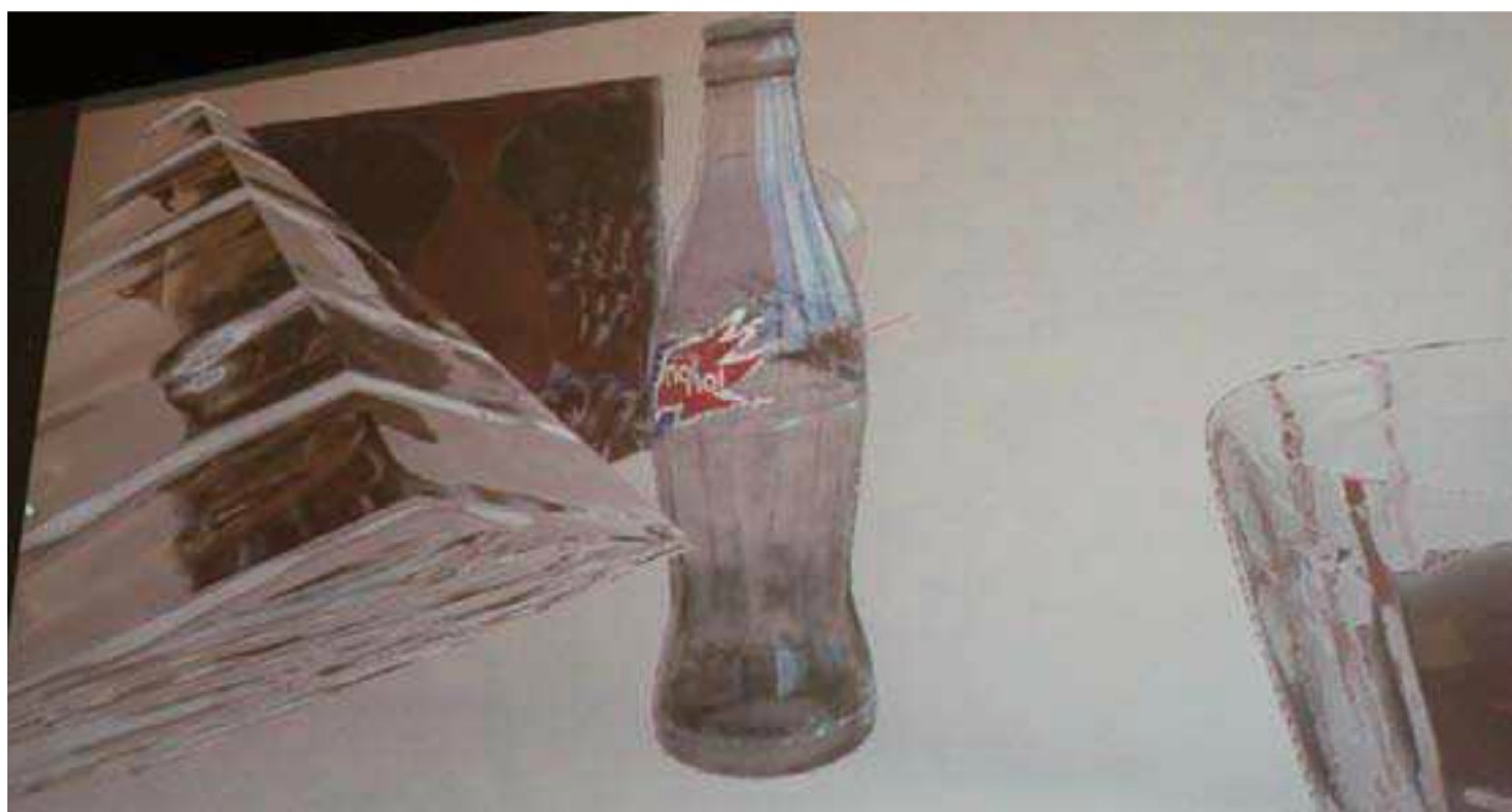


过这层视网膜，游戏引擎可以将角色眼前所看到的画面自动映射到眼珠中。当然，这种反射不止是眼珠，也包括DEMO中所有能够反射的物体表面。

从演示来看，《Agni's Philosophy》的技术确实很惊人。它处理光影、微粒、皮肤和毛发的方式令人惊叹，可以说在细节方面，它比迄今为止所公布的任何次世代引擎都好。SE试图用此DEMO证明他们不仅能够创造出一个与现实一样的游戏世界，而且可以实时建造、实时修改。同时SE也借此证明自己已经对次世代主机做好准备，他们正在着手解决未来几年开发者们可能会碰到的问题。

不过对于《Agni's Philosophy》乃至Luminous引擎，人们最大的疑问可能并非其画面能做到多逼真，而是SE是否会真正做出细节达到如此程度的游戏？这个只有几分钟的DEMO，花了SE一年多的时间，而要用此技术来创造一个完整的《最终幻想》架空世界，需要多少人力，和多少年的时间？





※ 关于《Agni's Philosophy》DEMO详情，请参考本期光盘影像。

打开迪士尼的“玩具盒”

游戏时代里步履蹒跚的迪士尼，正在打造“Disney Infinity”

在网络时代里，传统娱乐企业总有水土不服的时候。从主题公园到动画电影和电视剧，迪士尼一直都是行业翘楚，但是面对网络这道墙，迪士尼也有些无可奈何。最近，迪士尼的官方网站Disney.com再次进行了改版，这是其5年来的第三次重大改版。改版之后号称“更干净、更简单、更优雅”。而这只是迪士尼网络战略转变的一小步。迪士尼的游戏、移动与网络部门已经连续15个季度亏损，亏损总额将近10亿美元。

迪士尼首席执行官Robert Iger对于将陆续上市的系列新产品非常乐观，在这一系列产品中，包含一个代号为“玩具盒”的游戏。据可靠消息，该作实际名称为“Disney Infinity”，将会是一个网络虚拟世界，其中将囊括迪士尼的各种作品。Iger相信，这一系列产品推出之后，迪士尼互动部门从下个财年开始将会盈利。

在迪士尼的网络时代新战略中，游戏是至关重要的一颗棋子。正如中国的大部分网络公司是通过游戏赚钱，迪士尼终于也看到了游戏在网络时代的重要意义。几十年前就有许多高人气的迪士尼游戏出现，为何迪士尼自己直到现在才看清数字新时代的娱乐经营新模式？花旗美林高级分析家Jessica Reif Cohen说：“我们等了很多很多年，对于传统媒体公司，这确实需要完全不同的技能。”

如何把握互联网，这对于所有多媒体公司都是关乎未来生死的重要课题，而对于迪士尼更加重要。迪士尼希望将孩子们变成其终身客户，这需要庞大的媒体网络，将迪士尼的产品持续性地灌输到用户的心中。过去迪士尼主要是靠迪士尼频道，而现在管理层将未来的希望放在Disney.com。

迪士尼互动部门的损失对于庞大的迪士尼集团来说算不了什么。去年迪士尼的营业收入为409亿美元，净利润48亿美元。去年迪士尼的股价总共攀升了57%，达到每股51.9美元。Cohen女士表示，新媒体的表现对股价起伏没有多大影响。但是对于Iger来说，这块业务的糟糕表现却成为其辉煌成就中的巨大污点。



对于网络与游戏，几乎所有主流媒体公司都束手无策。时代华纳之于美国在线，新闻集团之于Myspace、维亚康姆之于《摇滚乐队》……这些传媒巨头的新媒体尝试都曾辉煌过，但最终都惨烈阵亡。迪士尼也不例外，2001年，在Iger前任的指挥下，迪士尼关闭了Go.com，损失了8.78亿美元。

近年来，迪士尼的管理层中多了一些互联网时代的风云人物。史蒂夫·乔布斯从2006年开始进入迪士尼董事局直至其辞世。当前迪士尼的董事局成员还有软件开发商Sybase的首席执行官John Chen，以及Facebook的首席运营官Sheryl Sandberg。Iger本人也是一名技术顾问，在他的推动下，ABC电视台成为首个为iTunes提供电视节目的频道。

在这个新领域里，传统媒体公司面临许多问题，首先是人才方面。IT精英们更倾向于加入谷歌之类专业对口的公司，而不是去电视台。另一方面，网络与游戏领域里风向多变，技术以及流行趋势的变化速度比传统媒体快得多。规模小一些的游戏公司可以迅速发现并应对这种变化，而传统媒体大鳄们往往是刚刚发现市场有变就为时已晚，等它做出部署并转变过来的时候，潮流已经再度变化。就拿《摇滚乐队》来说，维亚康姆集团在音乐游戏最鼎盛、并出现下降苗头之时买下了Harmonix，只赚了一年的钱，音乐游戏市场突然大暴死，把维亚康姆害得血本无归。

2010年迪士尼推出了《经典米奇》，重新诠释了米老鼠以及迪士尼的一些经典角色。迪士尼方面花了6年的时间研究此创意，因为涉及到米老鼠这个重要角色的新形象，因此需要迪士尼集团多名高层的层层审批。到了项目真正开始做的时候，迪士尼选择了当时最火的Wii为对应机种，但是因为耗时太久，等它发售之时，Wii已经是部过气的主机，野心勃勃的《经典米奇》销量令人失望。



与其他传统媒体公司相比，迪士尼对于家用机游戏的投入程度很大。迪士尼旗下有6个游戏工作室专门制作家用机游戏，然而在游戏产业迅速向手机游戏转移之时，迪士尼没有及时转变，只能出钱购买开发商。2010年，迪士尼收购了社交游戏公司Playdom，花了5.63亿美元，这被分析家认为不值。

迪士尼互动的新领导人是前雅虎执行官James Pitaro，以及前Playdom执行官John Pleasants。他们在2010年就任之后，马上开始削减成本，进行了一系列的裁员，关闭了三个家用机游戏工作室，同时将钱投向新领域。Disney Online每个月的访客数量有3300万，Pitaro认为应该将迪士尼旗下的此类网站转化为以娱乐为主，而不是用于宣传迪士尼的产品。所以改版后的Disney.com虽然仍有一些迪士尼产品广告，但更多的是一些有趣的视频，比如百老汇音乐剧的幕后花絮，今后还会有完整的电影点播功能。

Pitaro也改变了迪士尼单干的网络战略，开始与其他厂商合作。目前迪士尼已经大大提升了自己在YouTube的存在感，花了1500万美元制作原创网络视频，诞生了不少月点击量过亿的热门视频。目前迪士尼已经有60多个YouTube频道。

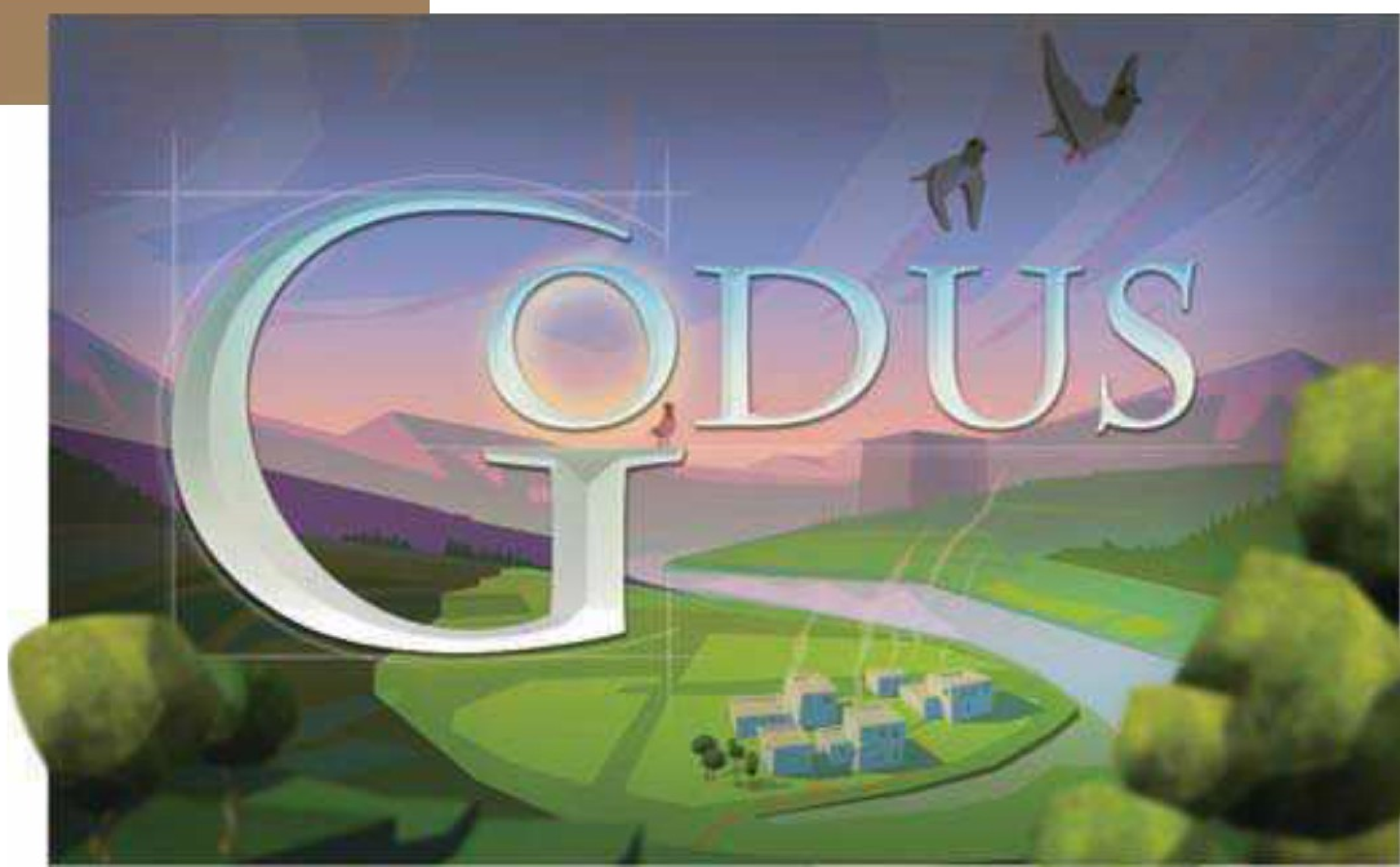
迪士尼也将利用其角色经营方面的优势，将迪士尼游戏作品中的角色推而广之。迪士尼手机游戏部门创造的《鳄鱼小顽皮爱洗澡》就是一个成功的例子，其下载量超过1亿，爱洗澡的小鳄鱼已经成为迪士尼的又一个经典角色，推出了不少相关玩具，迪士尼乐园中也增加了相关游乐项目。迪士尼频道开始播放相关短片系列。

迪士尼的下一个重点游戏就是代号为“玩具盒”的“Disney Infinity”。本作将会是跨平台游戏，对应家用机和手机平台，迪士尼和皮克斯的经典角色都会在其中出现。Pleasants说：“我对我们已经做的东西很兴奋，对我们的未来充满期待。”他提醒说，过去半年迪士尼已经推出了3个排名第一的应用。Pleasants对于自己做出的成绩感到骄傲，他说2014年自己的合同到期后，“如果能被要求留任，将会感到无比荣幸。”

“我们还有很长的路要走，”他说，“但我们已经有明确的计划，只需执行即可。”

Peter Molyneux 的上帝复活计划

《神鬼寓言》的创造者正通过网络融资的方式尝试复兴上帝游戏



12 月 19 日的晚上,《神鬼寓言》缔造者 Peter Molyneux 终于睡了个好觉,这是一个多月之前 Project Godus 的 Kickstarter 项目启动之日起他睡的第一个好觉。这段时间,他每天晚上 2 点睡觉,早上 9 点准时工作。“我很适应这样的状态,”Peter 说,过去的 30 多天,他每天晚上睡觉时都要用 iPad 查看一下 Kickstarter 的融资进度,午夜梦回时也不忘点开屏幕看一下是否有新的出资者。直到 12 月 19 日,他才终于安心了。

就在那天晚上 9 点,Project Godus 终于达成了 45 万英镑的筹资目标。直到筹资目标即将完成之时,Peter 仍然心有不安,他知道在最后一刻出岔子的情况很多。过去的很多 Kickstarter 项目都出现过这种情况,这种网络融资平台总是有许多捣乱分子,那些根本不想出资的人会在初期注资,当融资期限将至之时突然取消,以至于融资项目无法达成目标数额,按照 Kickstarter 的规则,这就意味着该项目无法成立,之前的所有融资额都将退还给融资者。而事实上,Project Godus 确实遭遇了一些捣乱分子——就在其即将抵达 45 万英镑目标之时,有人撤走了 5000 美元的投资,当时 Godus 计划真是生死悬于一线。

好在当时距离期限还有一段时间,最后几天又有一些热心人士参与投资。很快投资者数量就超过 1.55 万人,筹资数额超过 47.8 万英镑。

“就在昨天晚上我们还设想过各种情况,”Molyneux 说,“我对大家说,可能所有人都会撤回他们的投资,他们都是来捣乱的。我们一起排成排自杀吧!其实恐惧是逼迫着你干出一番伟业的最大动力。”

在成功跨过终点线的那一刻,Molyneux 哭了,或者说是“我流了一点快乐的小眼泪”。然后他被拖到镜头前,和他的 22cans 工作室的小团队们一起跳了一段江南 STYLE。“我所有的泪水都被蒸发成尴尬的脸红。后来我看了那段录像,我明显跟不上大伙儿的节奏嘛!我们不知道该干什么,只知道想庆祝。我发了贴,说谢谢大家,我衷心地感激所有人。这次融资能获得这么多人的支持真让人惊讶。这是最令人鼓舞的事。这是美妙的经历。就像人生一样,如果你遇到难以克服的困难,当你迈过那道坎时就觉得一切都值了。”

Kickstarter 的项目截止后,钱就会从出资者的账户中转走,然后 Kickstarter 方面会用 14 天的时间将账户清空,然后把钱转到 22cans 的银行账户里。Molyneux 说,钱到帐后还要打开摄像头再庆祝一番,“这是肯定的!”

Project Godus 是近几个月以来被议论最多的 Kickstarter 项目。它刚启动时情况非常糟糕,参与投资的人很少,眼看着就奄奄一息了。直到最后一个星期,它才突然爆发,融资额激增。那时 Molyneux 的每一天每一分钟都在思考如果这项目失败了该怎么办。12 月 13 日当他在旧金山出差时,Project Godus 的融资目标才达到 60%,而根据 Kickstarter 的统计,九成的项目最终的融资额无法达到 60%。“当时我在想,完了,我们要失败了。”Molyneux 说。“可能是时机不对,可能是点子不对。”

此后的一个星期,情况不断好转。Moleyneux 说:“我不知道是什么原因,但是我终于敢想像它能成功了。”

有人说 Project Godus 最后的逆转可能是因为 Molyneux 自己往里面投钱了,自己投点钱把项目搞起来,总好过本来已经筹集到的 60% 资金也泡汤。对此,Molyneux 说:“我确实也投了一点点,只是为了确保一切是否正常,我只投了几百块,仅此而已。”

在 Kickstarter 上,除了 Peter Molyneux 之外,还有 David Braben 等名人利用他们的影响力进行网络融资。有人担心这会影响到其他项目的正常运作。Eurogamer 网站曾发表一篇文章,题为《有钱的老男人是否会毁掉 Kickstarter?》,文中说:“透过 Kickstarter,我似乎看到了 Molyneux、Braben、Schafer 和 Fargo 等人在他们的豪宅里擦拭着他们的金杯,这就像一个普通的消费者看着 E3 的发布会和网络预告片,以此作为是否该预订的参考,虽然他们在发售前的承诺总是无法兑现——这不是 Kickstarter 该有的面貌。”

Molyneux 是否这种借着自己的名气 Kickstarter 上“敛财”的有钱老男人?对此





Molyneux 澄清说："我确实住着不错的房子，有两部车。我不是在抱怨，但无论从哪种标准来说我都不是大富翁。我可以给大家看看我的银行存折来证明这一点。我没有从过去的游戏中拿到权利金。我开办的每一家公司都是和公司里的所有人共同拥有的，包括 22cans。很多人成立公司自己拥有 90% 的股份，而我曾创办的三家公司自己拥有的股份都没有超过 50%。我不像别人想像的那么富有。如果我是单身，没有家庭、没有责任、没有需要负责的那么多人，可能我会把所有钱花光。但这不是我现在的生活。大家之所以认为我有钱，是因为我在这个行业做了这么多年。"

人们对 Project Godus 有意见的另一个原因是他和很多名制作人的 Kickstarter 项目一样，不是那种应该在这种网络融资平台上出现的游戏类型。很多人认为 Kickstarter 应该是面向那种创意独特的作品，是发行商们不会投资的异色之作。而 Molyneux 认为，值不值得用这种融资方式，群众们自有公断，不值得的项目自然会被淘汰。

Project Godus 融资计划顺利结束后，22cans 将从圣诞假期归来后正式开始投入工作。《Godus》的 alpha 版本将尽快向那些出资者们发布，同时 22cans 还要继续维护其已经在 iOS 上推出的《Curiosity》。Molyneux 表示，在《Curiosity》这款砍方块游戏的秘密大白于天下之时，他本人将会做出一个重要声明。

2012 年 12 月 19 日晚上 9 点，在这非凡的一年即将结束之时，Peter Molyneux 终于可以真正休息一下了。想想今年 3 月还在微软过着高薪厚职却毫无激情的日子，Molyneux 觉得恍如隔世。"一切都发展得太快了。去年的这个时候我还坐在微软的办公桌旁呢。而现在我们要在从未尝试过的新平台上推出一个新项目，然后一个接着一个项目，而这仅仅才过了 34 个星期。"

放弃在微软的安逸生活，过上这种时刻要为资金而操心的日子，Molyneux 是否后悔？"不后悔。如果重来的话，可能有些事情会换一种做法，但我不后悔。能将 alpha 版本交给玩家，获得他们的回馈并改进游戏，这让我像孩子一样兴奋。这一定会是一个杰作，我很肯定，就算是我目前玩到的那么一点点，就可以确定只要按照预想的那样做肯定会出来一个好游戏。将一种几乎已经绝种的类型改造并复兴不是一件很光彩照人的事吗？像我们这样的小公司，如果能使用公众集资改造了整个类型，那真是太美妙了。"

星期二还是星期五？游戏发售日的大学问

美日欧的游戏都是在一个星期中的特定工作日发售的，你知道背后的原因吗？

英国：Dixons 留下的传统

在美日欧各主要游戏市场，游戏的上市日期都是有规律的。一般来说，日本的游戏大多在星期四上市，美国为星期二，而英国为星期五。为何所有游戏厂商都会不约而同地选择这一时间？这种传统是从何时开始的？

最初，包括游戏在内，所有计算机类产品并无固定上市时间，他们可能来自任何厂商、任何时间，零售商则是货一到就上架，包括大型零售连锁店都没有在一周当中固定时间上市的概念。在英国零售业工作多年的 Andy Payne 说，那时大零售商们只管尽快从批发商那里拿货，大量运回仓库，然后"要多快有多快地搬到货架上"。

Graeme Struthers 是当时英国最大零售巨头之一的 Dixons 连锁集团的游戏产品采购员，据他介绍，这种大型连锁商会在星期五和星期六的时候在报纸上给最新到货的产品做广告，因为周末都是最旺的销售时间。如果产品到星期日的时候还到不了货，会给他们造成很大的损失。为了避免这种情况，Dixons 开始与供应商们谈判。





Dixons提出，如果可以将产品的发售时间定为星期五，他们就可以将这些产品包含到广告中，相当于帮供货商宣传。用Graeme Struthers的话来说，这就是“胡萝卜加大棒”的方式，愿意配合的供货商自然会得到好处，如果不配合只有自己损失。渐渐的，其他零售商也不得不跟进。“基本上就是这家零售商（Dixons）为十分混乱的供应链带来了秩序。在6到8个月的时间里，所有人都开始在星期五卖新产品了。它很快就成为大家默认的行规。”

Dorian Bloch研究英国游戏零售市场20多年，他也记得当时零售商之间“星期五公约”的形成，对之共同拥护的还有娱乐与休闲软件发行商协会ELSPA、如今的英国互动娱乐协会UKIE以及他所在的Gallup公司（如今的GfK Chart-Track）。Bloch说：“大家认为这样可以与星期一发售的音像产品清楚区分开来，为零售商创造另一个销售时机，让周末有一些好东西卖，也给予发行商清楚的游戏发售期限。”

当然，这种行业默认的发售日并不是强制执行的，不像音乐行业那样会因为没有在特定时间上市而受到处罚。Struthers说：“这对行业有利，因为它带来了秩序，多年来大家也都满意。”

不过没有处罚就必然有违反行规的现象。零售商们总是希望能比对手更早地把产品摆上货架，抢占先机。哪怕只是提前一天上市，也能多抢几个顾客。不过在大型零售集团主宰市场的零售环境下，本来就为数不多的几家零售集团不会轻易做这种破坏游戏规则的事，一则不利于自己的行业声誉，另一方面在这种大集团里保持惯例很重要，本来星期五卖的游戏产品如果突然变成星期一，反而会在管理和产品统筹等方面造成混乱。

当家用机在英国开始流行之时，星期五发售的行规已经确立。真正建立起英国家用机游戏市场的并非FC甚至SFC，而是世嘉的MD。当时世嘉通过报纸和电视广告不断强调星期五的发售日。Graeme Struthers说：“在我还小的时候，知道每次星期二下午4点到唱片店里就能买到新鲜出炉的新专辑。而当今的孩子们都知道星期五到店里能买到最新的游戏。”

美国：音像业传统

商家们都乐于将星期五定为新游戏上市时间，还有另外一个理由——传统上这是很多公司发薪水的日子。曾经自己开了家游戏店的Don McCabe说：“星期五历来是发薪日，一般工薪族都是在工作日的最后一天拿到薪水。在他们口袋里塞满钱的时候把产品摆到他们面前是最合适不过的了。”而且星期五之后紧接着就是周末，周五买游戏，周末两天回家打游戏，这是令人多么惬意的事？

从零售商的层面也有其他考虑因素。HMV连锁店游戏经理Andy Pinder有20多年的零售经验，之前在GAME游戏连锁店做了很多年，他说：“星期五发售意味着你有整个星期的时间准备，把店里的存货准备好。而如果是星期一或者星期二上市，那么就要周末到货，这样会搞得手忙脚乱。”

一般游戏店在星期一到星期四的时候生意都很清淡，这时就是店家方面做准备的时候，这段期间可以进行造势，引起顾客的注意，为星期五蓄客。据统计，星期五到星期天的零售额一般占整个星期零售额的60%以上。Codemasters的公关部主管Rich Eddy说：“我喜欢星期五，星期五感觉真好，我干了一整个星期，到这个时候才能闲下来玩游戏。”

既然星期五发售有那么多好处，为何美国的游戏发售日大多选择在星期二？这是因为早期美国游戏发行商们都是使用音像产品批发商的发行渠道，游戏是随着CD、录像带和DVD一起发货到批发商那里的，批发商将游戏与其他娱乐产品放在同一辆货车里，零售商就在星期二收到所有产品的到货。

要明白美国的游戏产品上市时间，要从美国的物流说起。Graeme Struthers说：“要明白美国的物流，只要想想如何将货物运到欧洲的偏远地区，要将所有货物渠道填满，让每个地方都能几乎于同时拿到产品。”Struthers曾与Take-Two合作，受邀参观了他们的美国批发商的仓库，他说：“那是一座巨大的建筑，当时我就呆住了……它的规模简直大到荒谬。里面都是电视机、发烧音响、洗衣机、游戏机等等。那时我才意识到那些大货车里装的不止是《光环4》，还有各种各样的产品，我认为那样才能确保经济性——要弥补远距离运输的成本，只能很多东西一起运。”也就是说，为了让新产品能在偏远地区与发达地区一起上市，只能选定其他产品集中上市的星期二，与其他货物一起运到偏远地区，如果要在其他日子单独上市，可能一趟货跑到偏远地区只能装四分之一辆货车，不利于分摊物流成本。

全球同步

全球同步发行正在成为一个普遍现象，特别是暴雪的游戏。在这种情况下，一般是按照美国的发售日为主。今年年末商战的许多大作都是英美两地同时于星期二上市，包括《杀手47赦免》、《COD黑暗行动2》、《光环4》等。受此类游戏影响，在英国星期二上市的游戏不断增加。2012年，英国有18款游戏是在星期二发售，而去年是11款，前年是8款，2009年只有2款：《COD现代战争2》和《光环3天降神兵》。在2006年之前直至1993年更是一款都没有。

Dorian Bloch说：“第一款在星期二发售的主要游戏是世嘉的MD游戏《索尼克2》，那是1992年11月24日发售的，当日还被英国业界称为“Sonic 2sday”。之后是1993年9月13日星期一发售的《致命格斗》，被称为“Mortal Monday”。这些以全球同步首发为噱头的游戏，通常会采取午夜首卖的方式，也就是星期一深夜过12点之后准时开卖。零售商们都很喜欢这种活动，因其可调动玩家的激情，将原本的淡季变成旺季。如果被选为官方首发合作伙伴就能吸引更多顾客。发行商也喜欢这种活动，因为能在众多竞争对手的产品中引起最大的关注。

但是随着这种全球同步首发游戏的增多，也会给现行的星期五发售档期造成影响。特别是Asda、Argos等也销售游戏产品的非游戏专卖店，由于其店员对游戏不甚了解，因此难免会出



▲《光环4》的全球同步首发成为业界盛事。

现错误：按照正常的星期五发售档期，一般游戏会在星期三或者星期四运到零售店那里。但是那些预定于下周二全球同步发售的游戏，也有可能在这两天里与其他周五上市的游戏一起运到，一些不明就里的店员就会在星期五当天将这些原定于几天后上市的游戏拿出来卖。这会打乱发行商的部署，伤害其他零售商的利益，并造成盗版提早出现的恶果。鉴于此，也有人提议英国零售业干脆跟着美国，将周五发售的惯例改为周二。但是 HMV、GAME 等零售集团不同意，他们认为星期五发售才是利益最大化，要改也应该是美国跟着他们改。Green Man Gaming 的首席执行官 Paul Sulyok 说："如果游戏发售时间都选定星期五，学生旷课、上班族旷工的现象肯定比星期二少得多。"

并不是所有厂商都将美国的游戏发售时间定在星期二，任天堂就倾向于选择星期日发售。最近的 Wii U 就是 11 月 18 日星期日上市。但这仅限于这种可以单独发货到偏远地区的重要产品。而对于只能与其他产品一起发货的大多数游戏，因为涉及的行业太多，所以要改变其发售日惯例几乎是不可能的。而且美国的游戏市场规模较大，占全球游戏零售市场 40% 的份额，欧洲占 36%，英国占欧洲的 30%。所以只能是小市场跟着大市场改，断无美国屈就他国的可能。

数字发行

对数字发行来说，这一切限制将不复存在。发行商不再受零售商与物流的制约，全球同步首发瞬间完成。但是目前谁也无法以纯数字发行的游戏推出传统大作，能选择纯数字发行的只有 PSN/XBLA 上的那些小游戏。而只要还有盒装零售版的存在，其对应的数字版就不能乱来，发布时间必须要与零售版同步，这样对零售商合作伙伴才公平。如果数字版比零售版先上市，将遭到零售商的抵制。而且发行商方面也不愿意为不同版本制定不同的上市时间，这样会给玩家造成混淆。无论是在电视广告还是户外广告中，都会重点强调发售日，这就是厂商要传递给玩家最重要的信息。

数字版游戏也要受到其他一些方面的约束，比如不同地区的年龄评级。德国对于游戏中的血腥暴力表现有很严格的限制，此类内容审查可能大大拖慢游戏上市计划。

要改变已经被整个行业链接受的规则，在生产商、包装商、物流公司、仓库、零售店等各个方面都要改变其几十年的习惯，不是发行商说改变就能改变的。Andy Payne 认为改变的可能性不大。至于数字发行，取代零售游戏应该是大势所趋，但这将会是一个漫长的过程。

麻布仔与 PS 全明星大乱斗

索尼正在加大对角色品牌运作的投入，麻布仔能否真正比肩马里奥？

在 2012 年，索尼共推出了 3 款由麻布仔出演的游戏，PSV 的《小小大星球 Vita》获得了一致好评，《小小大星球赛车》也深受欢迎，而《PS 全明星大乱斗》中麻布仔的表现也十分抢眼。

迄今为止"《小小大星球》系列"销量已经超过 850 万套，其三款游戏的 Metacritic 平均得分高达 91 分，是业界评价最高的平台动作游戏系列之一。而在 PS3 上《小小大星球》玩家创造的关卡已经超过 700 万，平均每个星期有 3.5 万个玩家自制关卡诞生。《小小大星球》也获得了许多第三方的支持，获得的游戏授权超过 30 款，相关 DLC 总下载量超过 6000 万。在 PS Store 上有 300 种服装可以下载。麻布仔已是当之无愧的 PlayStation 吉祥物。

SCE XDEV 是位于利物浦的一个部门，专门负责《小小大星球》的外部开发与管理，该部门高级制作人 Tom O'Conor 说："今年麻布仔作为 PlayStation 标志性角色的地位比以往更加巩固了。麻布仔比《小小大星球》本身的认知度更高，没玩过游戏的人也认识他，他们会在商店里看到他的布娃娃。"

索尼多年来都在努力创造与马里奥一样有名的标志性角色，从啪啦啪啦啪到古惑狼，再到杰克与达斯特、小龙斯派罗、瑞奇与叮当……可以令人联想到 PlayStation 的角色不少，但是知名度与马里奥相比相差太多。当然，麻布仔和马里奥同样没有可比性，但 O'Conor 相信几年后麻布仔会真正成为索尼的马里奥。

《马里奥赛车》是所有马里奥游戏中最畅销的，所以麻布仔也要有自己的卡丁车游戏。虽然这免不了被人指责抄袭任天堂，但《小小大星球赛车》利用系列自身的创造特性形成了独特的风格。Tom 表示索尼对麻布仔这个品牌的运作非常谨慎，不会轻易推出太多游戏，质量是放在第一位的，麻布仔只会出现在高质量的游戏中。所以在挑选麻布仔相关游戏的开发商时，索尼非常慎重。《小小大星球赛车》选择的是 United Front Games，他们之前开发的《小小大赛车》获得了业界积极的评价。而《小小大星球 Vita》有所不同。两年前该系列缔造者 Media Molecule 已经向索尼提出不想再参与该系列的开发，索尼只能另找开发商负责 PSV 版，Media Molecule 推荐了瑞典的 Tarsier，此前他们参与制作了《小小大星球》的 DLC 服装，对麻布仔的形象精髓十分了解。Tom 说："Media Molecule 曾对我说，



他们做得比我们更好。Mark Healey 看到 PSV 版的《小小大星球》后说，他们真做得比我们好啊！”Tarsier 与美国游戏开发商 Double11 合作，他们负责将 PS3 版的引擎移植到 PSV 上。出色的画面加上对前后触摸功能的有效应用，使其游玩起来比 PS3 版更加奇妙有趣。

加大对角色品牌的投入是索尼今年的重点发展目标。在《小小大星球》之外，《PS 全明星大乱斗》的出现更表明索尼试图采取任天堂式角色运作。

《PS 全明星大乱斗》背后的主要宣传负责人是 Seth Killian，在加入 SCE 之前，他在美国 Capcom 工作了 6 年，担任的是与玩家沟通的社区经理，可以说是玩家与游戏开发者之间的纽带。2012 年 6 月，E3 展之后他加入了 SCE Santa Monica 工作室，他相信这是美国最好的游戏工作室之一。在他加入时，《PS 全明星大乱斗》已处于后期制作阶段，即宣传开始展开之时。

Seth Killian 坦言，对外界宣传《PS 全明星大乱斗》是一件相当困难的事，很多人都对该作存在偏见。比如 Seth 想要在某个格斗游戏网站上宣传本作，结果对方的站长说：“在格斗游戏网站做这种派对游戏的广告？你在开玩笑吧？”与任天堂的游戏相比，索尼的游戏更为核心化，索尼的角色大乱斗很容易落得两头不讨好的下场，核心玩家看不上，轻度玩家没兴趣。而且本作初公布时展示的是四人乱斗模式，看起来有点像廉价的普通乱斗游戏，而一对一和二对二的模式没有引起注意。其实在这些模式中很有格斗游戏的深度。此外，负责开发本作的 Superbot 是一家刚成立的公司，难免让人不放心。Seth 表示，《PS 全明星大乱斗》的目标是吸引一些新玩家，所以本作的操作很简单。很多传统格斗大作虽然销量高评价也高，但是对于没接触过格斗游戏的玩家来说几乎没法玩。《PS 全明星大乱斗》希望借助角色魅力，让其他游戏类型的玩家也尝试这种没有复杂操作的格斗游戏。Seth 说：“它用简单的操作开启了格斗游戏的大门，将会吸引新玩家进入。如果有人玩了《全明星》之后接着喜欢上《街头霸王》和《漫画英雄对 Capcom》，我会非常高兴。”

英国赛车游戏业的沉沦与复苏

赛车游戏整体正在没落，但英国正崛起为全球最重要的赛车游戏开发基地



▼《极限竞速 地平线》的开发商 Playground Games 吸收了 Bizarre 和 Black Rock 的不少开发人员。

赛车运动虽然是发源于法国，流淌着鲜红的意大利名车血统，如今被德国和西班牙占领了最顶层，但是其中也有着浓浓的英伦色彩。在英国中部，牛津郡的班伯里有一个 Motorsport Valley，那里是 F1 的故乡。

赛车游戏虽然长期以来是日本和美国市场为主导，但其中的英国势力也绝不比任何国家逊色。从 Codemasters 到 Criterion，乃至 Bizarre Creation 都是来自英国。与强调真实感的《GT 赛车》、《极限竞速》等游戏不同，英国的赛车游戏更狂热火爆，有以碰撞为乐的《火爆狂飙》，有强调花哨特技的《世界街头赛车》，也有幻想色彩的《Blur》，以及充满狂暴感的《争分夺秒》。但是这不断推陈出新的创新努力不仅没有得到应有的回报，反而陷入濒危境地。2010 年的春天，Bizarre 的《Blur》和 Black Rock 的《争分夺秒》相继推出，以其前所未有的游戏方式为赛车游戏创造了新感觉。然而不到 12 个月，两家公司相继关门大吉。

前 Black Rock 员工 Jason Avent 认为：“单一类型的游戏正在过时，比如格斗游戏，还有动作过关游戏，都难以为继。人们更需要《GTA》或者《COD》那种，前一分钟你还在直升机里，下一分钟就在街头狂奔，然后又在坦克或者汽车里。而赛车游戏就只能在车上不断前进。这种单一行为的游戏已经过时了，而市面上还是有很多这种游戏，对于其受众规模来说，所推出的游戏数量太多了。”

Neil Thompson 曾在 SCE 利物浦工作室和 Bizarre Creation 工作，如今他在 BioWare 埃德蒙顿就职，他对于《Blur》的失败有自己的见解：“游戏不再是好玩即可，还要够酷。谁要在游戏里开福特福克斯呢？我想开法拉利。但是如果游戏里都是法拉利、保时捷和兰博基尼，大家又觉得腻。而且它和《争分夺秒》同期发售，结果是两败俱伤……”

12 年前，赛车游戏的市场规模比 FPS 大，而如今赛车游戏的流行度与 FPS 已是毫无可比性。Neil Thompson 说：“似乎杀人的兴趣永远不会过时，人们就喜欢这个，他们喜欢射杀。我怀疑我们所玩的游戏是否反映了社会问题。比如《COD》里著名的机场关卡，看看新闻就知道它是对当今事件的影射。当游戏触碰到这种文化相关性就比较容易成功。过去曾有许多赛车游戏，现在只剩下几个最大的了，《极品飞车》、《极限竞速》和《GT 赛车》。”

虽然赛车游戏处境艰难，不过英国的赛车游戏制作业存在复苏迹象，这主要是因为一些美国大作正转到英国。首先是 EA 将“《极品飞车》系列”交给了英国的 Criterion，然后英国赛车游戏新贵 Playground 接手了《极限竞速》。Playground 的联合创始人之一 Ralph Fulton 曾是 Codemasters 赛车工作室的主要人物之一，



▲ Sumo Digital 已在赛车游戏领域确立了自己的地位，这得益于许多大牌工作室倒闭后不少人才加入了 Sumo。

他说："我们成立于毁灭与悲情之中，《争分夺秒》和《Blur》失败的负面情绪在蔓延。"

Playground 和 Criterion 都获得了最强有力的品牌，他们将其完全改造，为之注入了英国赛车游戏的基因。Criterion 的《热力追踪》承袭了《火爆狂飙》的特点，之后的《新最高通缉》与《火爆狂飙 天堂》非常神似。而《极限竞速 地平线》则有一些《世界街头赛车》的味道。

Gareth Wilson 曾在 Bizarre 经历了公司的倒闭，现在他在 Sumo 公司，刚刚制作了《索尼克与世嘉全明星赛车 变形》，他说："Activision 将 Bizarre 关闭时曾说，除非你在赛车类型上拥有足够多的授权，否则就很难立足。《争分夺秒》和《Blur》这种新品牌只能在新主机上做。"

赛车游戏的类型不一定要依靠家用机。如今的智能设备遍地开花，赛车游戏也在其他领域找到了合适的土壤。Newcastle 的 Eutechnyx 工作室正在开发一款很有野心的免费游戏，叫做《汽车俱乐部革命（Auto Club Revolution）》。伦敦的 Slightly Mad 工作室虽然目前还是专注于家用机，但也开始尝试性地打造了 Project Cars。2012 年最成功的案例可能是 Jason Avent 的《CSR》，这款 iOS 的赛车游戏首月就有 1200 万美元收入囊中。Avent 说："最重要的创新是把操作做得越来越好，现在我们已经把操作做到很像真车，很难做到更好了。赛车游戏的创新很难，就像家用机上任何类型的创新一样。"

Avent 认为，赛车游戏的未来就是成为一种综合类游戏中的一部分，就像育碧 Reflections 的新作《监察风云》一样，该公司的开发人员大多是做赛车游戏过来的，之前的作品有《Destruction Derby》和《横冲直撞》系列。

而 Sumo 认为赛车游戏将会在次世代主机上迎来新一轮复苏，重返街机式赛车游戏的黄金年代。"每次有新主机出来的时候，你就会看到《山脊赛车》或者同类游戏，它们展示了新主机的性能。它们是绝好的技术演示。" Sumo 的制作人 Steve Lycett 说。而 Wilson 指出："我们已经很难在画面上有所突破，而如果有次世代主机，我们可以轻松做到 60 帧，物理引擎达到秒间 120 帧。我们可以做一个超棒的次世代版《梦游美国》，我们已经在谈论这个了，与世嘉方面讨论了很多次。这是我们真正期待的东西。"

在时间长河中搜寻波斯王子

《波斯王子》的创造者找到了丢失几十年的源代码

乔丹·麦克纳（Jordan Mechner）把他毕生最宝贵的创作全都记录了下来。

1985 年 10 月，他和兄弟一起在自家附近奔跑打闹，整个过程用录像带拍摄下来，并将其中的动作转录为 Apple II 电脑的游戏，这款游戏就是大名鼎鼎的《波斯王子》。乔丹·麦克纳将所有的录像资料、制作资料、文献乃至制作过程中每一个最小的步骤都记录并保存。2002 年，当他受育碧之邀制作《波斯王子 时之沙》时，育碧方面问他是否还留着源代码。"当然有！"麦克纳回答道，"我把一切都保存下来了。"

但是当他回到家里寻找源代码时，却发现无论如何也找不着了。他问过所有可能经手过源代码的人，但是也徒劳无功。

十年后，麦克纳的父亲给他寄了一个箱子，里面装满了他放在一个橱柜里的所有老物品。在这些旧东西里面，埋着一张欧版的《波斯王子》，游戏包装袋上早已覆满尘土，只见软盘上面写着："波斯王子 源代码 (Apple). (C)1989 Jordan Mechner (ORIGINAL)"

盘是找到了，里面的数据还在不在呢？麦克纳于是打电话通知了他的几个专业好友，让他们下个星期一到洛杉矶集合。

麦克纳的宝藏

乔丹·麦克纳的房子就在好莱坞的山脚下，四周围的街道草木葱翠，完全没有洛杉矶其他地区的沙尘困扰，一看就是有专人不断护理的豪宅区。一辆白色小货车停在这条道路边，来者是托尼·迪亚兹（Tony Diaz），他是一位老电脑收藏家，从 130 多公里外的海滨地区专程赶来帮助麦克纳找回旧磁盘中的源代码。在他的货车里装着一箱箱的老式 Apple II 电脑、软驱和接线，他把可能要用到的一切都带过来了，只要盘里有东西，他就能将它们取出来。



▶托尼·迪亚兹正在研究麦克纳的 Apple II 老电脑。


▲乔丹·麦克纳在老电脑上玩当年制作的《俄罗斯方块》克隆之作《Quadris》。

"互联网档案馆"的档案保管专家杰森·斯科特（Jason Scott）也专程从纽约飞来，他带着一套KryoFlux读盘器，这套设备可以将磁介质保存的古老数据最大限度地复制下来。斯科特说："对别人来说，这只是老东西，我们要让大家认识到它的价值。"美国有不少机构从事软件保存工作，包括斯坦福大学、国会图书馆等都有相应的专业部门。

麦克纳、斯科特与迪亚兹从货车里将设备搬到后院，那里有一个小小的会客室。与很多出色的好莱坞编剧（如今麦克纳除了做游戏外，也写剧本和漫画）一样，他把会客室变成了自己的创作室，那里有舒适的沙发和堆满整个书柜的剧本，以及各种奖杯。他的办公桌就在屋子的小角落，是一个充满古典色彩的桌子，上面有一台大尺寸的苹果显示器。

迪亚兹开始在一张宽木桌上安装他的设备。把Apple II电脑浅褐色的塑料壳装起来，接上磁盘驱动器和老式显示器，看起来就像穿越了时空。而在这些老设备下面接着一台新式的戴尔笔记本电脑，用于接收从旧软盘中恢复的数据。为防万一，他们决定先用其他旧软盘练练手。麦克纳的一个鞋盒里放满了旧软盘，他们都是过去麦克纳制作的一些游戏原型，其中大部分没有上市的机会。

他们尝试的第一款游戏叫做《Quadris》，这是麦克纳职业生涯初期的作品。麦克纳在耶鲁大学上学时开发了自己的第一款游戏——《Karateka》。毕业后，他加入了游戏发行商Broderbund。他入职后的最初几个月里，有一款简单而有趣的游戏风靡了整个公司，那款游戏叫做《俄罗斯方块》。

"那游戏在公司里像病毒一样传播，所有程序员，所有人都玩上瘾了。我们都无心做自己的项目了，只想打破别人的分数记录。"麦克纳说。当时《俄罗斯方块》并未上市，其开发者希望Broderbund能发行这款游戏。结果Broderbund的老板拒绝了，他认为这种受专业程序员欢迎的游戏一定不会被普通消费者接受。

"他们把那些游戏盘退了回去，我们也不得不销毁自己的《俄罗斯方块》拷贝，将它们保存下来是不道德的。"麦克纳说。但是公司里的所有人都对它太着迷了，有一天程序员Roland Gustafsson对游戏进行了反向破解，创造了自己的版本，这就是非法克隆版的《Quadris》。

Apple II软盘发出了运转的声音，其中的数据被读取并复制到迪亚兹的笔记本里。"你们想看它运行吗？"迪亚兹问。

所有人都兴奋地点头称是。

麦克纳按下了键盘，选择了初始关卡并启动。方块开始从屏幕上方落下，但他忘记了该按哪个键旋转和加速下落。麦克纳耐心地在键盘上一个个尝试，当他碰到某个键时，画面中的方块全部消失了，取而代之的是一个无聊的应用程序画面。

迪亚兹马上明白了怎么回事儿，"你碰到了老板键！"他说。与当时的很多电脑游戏程序员一样，《Quadris》的创作者也设置了一个老板键，以备上班族紧急状况时的不时之需。



黄金神像

成功取回了《Quadris》的数据，托尼·迪亚兹郑重将磁盘交给约翰·斯科特保管。麦克纳说："我们就像印第安纳·琼斯，我们在古墓里奔跑，现在找到了宝物就往外跑。我们拿到了黄金神像！"

麦克纳继续将其他软盘交给迪亚兹，更多的"黄金神像"被取出。其中有一个游戏是麦克纳原以为已经完全失传的，不止是源代码，而是整个游戏。"我记得当年花了一年的时间进行它的编程，但是已经完全找不到它曾存在过的证明。"

迪亚兹把那张软盘放进他的设备，然后问麦克纳应该给它标上什么名字。"小行星"，麦克纳回答道。

年轻时，乔丹·麦克纳总是想做一些有市场价值的游戏。所以他就从当时最热门的Apple II游戏中寻找灵感，他发现很多模仿《太空侵略者》的游戏很好卖，然后他模仿雅达利的热销游戏《小行星》，做了个山寨版。但当他的版本做好的时候，游戏发行商们开始打压山寨版，麦克纳只能悄悄地把自己的游戏雪藏。

最后终于轮到麦克纳最大的宝藏，那张标有"波斯王子 源代码"的软盘被塞进了软驱里。麦克纳说，如果源代码被成功取回，他会发布到网上，让人们随便下载研究，并进行修改。

麦克纳的会客室里还有许多有待挖掘的旧软盘，麦克纳的"寻宝队"不知疲倦地搜寻那些被深藏其中几十年的宝物。麦克纳的孩子们已经在大房子里等着他们。但此刻麦克纳只想徜徉于这历史长河之中。"在我看来，没有什么比这更有趣的了。"麦克纳说着，打开了另一个旧箱子。


▲在读取《波斯王子》的源代码之前，麦克纳将《波斯王子 时之沙》的时之刃仿制品放在键盘上，就像在进行某种神圣的仪式。


▲乔丹·麦克纳（中）正在取回《波斯王子》的源代码。

把蕉笑谈大金刚





文 故
编 洛克
美编 心の永恒

前灾变时代的谜团

1981 年 7 月 9 日，西雅图的两家酒吧里迎来了新的街机。

大胡子的水管工马里奥在玩家的操纵下穿过滚筒、火焰等种种阻碍从大猩猩大金刚手里救出金发女郎宝丽。玩家们第一次发现，原来游戏角色是可以跳跃的。

《大金刚》，成功试发行，每日每机毛利超过三十元。

游戏业界由美国公司主导的历史在这一刻划上了句号。

首发第一年，《大金刚》在北美市场为任天堂搜金 1 亿 8 千万刀。

次年，又是 1 亿美金，纸牌工厂从此成为世界级的电子游戏巨豪。

同年，《大金刚二世》在街机平台首发。

然而这次，初代中的英雄马里奥成了反派角色。玩家操纵小大金刚躲避飞鸟和蛇等敌人，攀爬蔓藤，获得钥匙，将被马里奥囚禁的大金刚从牢笼中解救出来。

从此之后，马里奥和大金刚分道扬镳，各走各的阳关道。他们各自做主角的游戏那么精彩。以至于当时的玩家们一时间忘记了一个重要的问题：大金刚和马里奥，这两个在"《大金刚》系列"初创时期各当过一作主角的重要角色究竟孰正孰邪?

大猩猩在召唤



1994 年，大金刚在长期沉寂之后再次复出。大金刚和他的新伙伴带领玩家走进了大猩猩所生活的世界——金刚岛。在这片美丽富饶的土地上，他们将与冷血的爬行动物之王 King K Rool 和它的手下作战，夺回被抢走的香蕉和土地。

鲜艳的色彩，紧凑的情节，看似超越当时技术可能性的 3d 渲染，以及高度的游戏性使得《超级大金刚》一炮而红。仅在首发的 SFC 平台，《超级大金刚》就卖出 900 万的好成绩，为未来的系列化铺平了道路。

然而，仔细思索就不难发现《超级大金刚》剧情中的巨大漏洞：一群肉食性的鳄鱼霸占大猩猩们赖以为生的香蕉对它们来说有什么好处？在 NDS 系列作《大金刚 丛林攀援者》(DK Jungle Climber) 中，King K Rool 就曾承认说："我讨厌香蕉！"

就算如《超级大金刚》编剧 Gregg Mayles 所说："King K Rool 之所以要偷香蕉，是因为它计划以这种方式饿死大金刚们，以便占据它们的树屋。"

天呐！树屋！不知道鳄鱼们是准备用树屋来练习爬树，还是练习跳水呢？莫非鳄鱼们想要改行开发房地产?

作为一部承前启后，对各种细节精益求精的作品。这样巨大的剧本疏失几乎是不可能的。

这样说来，这样的剧情设计只可能是有意为之。

如果我们联想到之前的《大金刚二世》的剧情：小大金刚取得钥匙救出大金刚——大金刚 = 钥匙 = 大金刚。

莫非，《超级大金刚》的隐藏剧情正是解开"《大金刚》系列"之谜的钥匙？如果是这样，这段隐藏的剧情又是怎样的呢?

让我们暂时把眼光从游戏的世界中移到现实里。



时间：19 世纪末至 20 世纪初
地点：加勒比海沿岸诸国
事件：香蕉战争

在经济利益的趋势下，联合水果公司鼓动美国政府在南美主要水果生产区展开了一系列的殖民行动。在不到 35 年中，古巴三次被占领；巴拿马、尼加拉瓜、多美尼加、墨西哥相继沦陷；洪都拉斯见证了美国七进七出，成了“香蕉共和国”这个经济殖民主义代名词的生母。而之前作为海军部副部长打赢美西战争成功殖民菲律宾的老罗斯福，在其总统任内自然而然地成为了香蕉战争的先锋旗手。

当时的漫画讥刺老罗斯福在加勒比海耀武扬威的殖民行动，其手中牵着的美国战舰上写着“税收”、“讨债”、“治安官”等在香蕉战争中常用的殖民主义手段。

看了这段历史典故之后，有人会问：“这和《超级大金刚》的故事有什么关系呢？诚然，两者都和香蕉有关。但仅仅因为这个就把两者联系在一起未免也太牵强了吧？”

的确，如果只是单单因为香蕉和热带环境就断定两者之间的联系未免过于武断。然而《超级大金刚》本身给予了我们更多的线索。

首先，《超级大金刚》里的头号反派 King K Rool 的名字给了我们第二条线索。作为爬行动物首领的 King K Rool 以头戴金冠，身披红袍的形象在游戏中出现，并和玩家操纵的大金刚在海盗船上大打出手。其姓氏 Rool 正好和香蕉战争中的主角，美国总统老罗斯福的姓氏（Roosevelt）的第一个发音完全一样。要知道，英文正规词汇中根本没有 rool 这个词，如果说是巧合这未免太巧了吧？



当然有人会说：“这也太牵强了吧？ King K Rool 还是国王呢，国王和总统能一样么？自由民主的懂？”

不过如果 King K Rool 暗指的是老罗斯福，那么国王和总统的区别还真没有那么大：除了牛仔以外，老罗斯福在公众视野里最常见的形象就是高高在上的暴君帝王。

当时的漫画讥刺老罗斯福红袍加身，选择将其总统“大位”传给威廉·霍华德·塔夫脱（罗斯福肩上头戴皇冠者），而 King K Rool 所在的场景——海盗船也正好吻合了老罗斯福从海军发家，依仗船坚炮利执行殖民政策的背景故事。



如果说，King K Rool 一个角色和香蕉战争中的主角有相似之处是概率使然。那么 King K Rool 手下的爬行动物的形象则更为大金刚－香蕉战争理论提供了依据。



▲从图中我们可以清楚地看出，King K Rool 的手下 Kremlings 是一群有组织的军事化团伙。

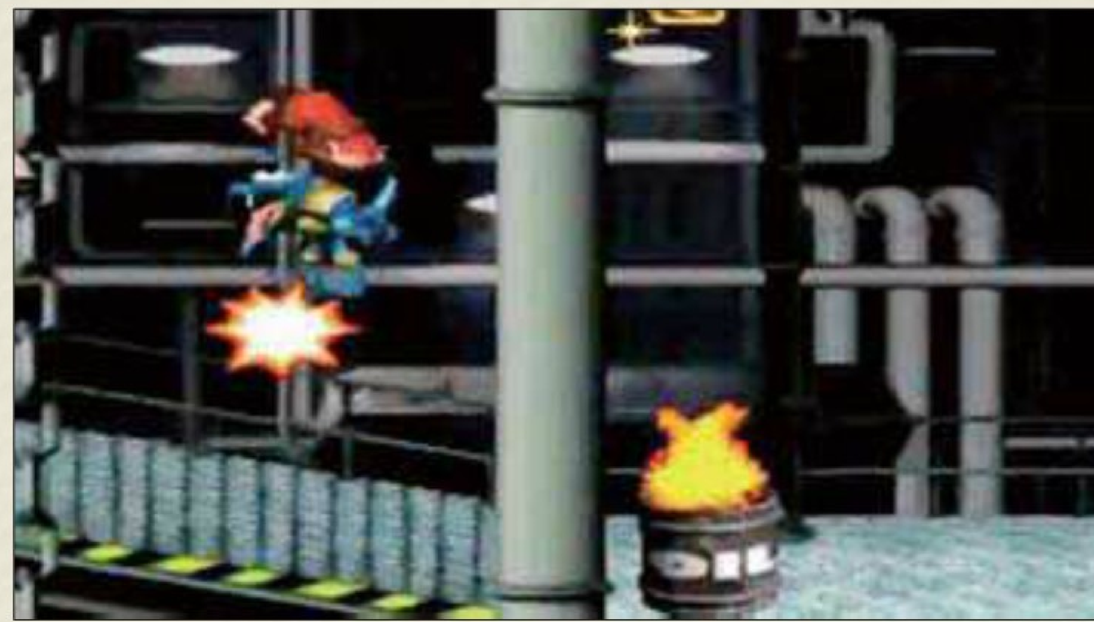
图左那个看似军官头戴贝雷帽的 Kremling 是否会让人想起美国最大的特种部队，被称为绿色贝雷帽的美国陆军突击队呢？

而中下方那只肥壮的 Kremling 更是给这只军队的美国起源打下了无可否认的证据：在那顶看上去很似美国标准制式 M1 钢盔的头盔上漆着的正是 rank-E5 中士军衔。

为什么头盔的前方漆着军衔呢？

根据拯救大兵雷恩考据小组的解释：“（战争中）士官头盔上漆一道横向白杠，其位置因人而异……有些士官会把自己的军衔漆在头盔前方以方便辨识。”

顺带一提，这些 Kremling 在整部《超级大金刚》中只在最后一个大关——Kremkroc 工业有限公司中出现。在经过一番以自然为主题的冒险之后，Kremkroc 工业为玩家呈现的是充满工业化和污染的黑暗景象。其中的一小关的名字叫做污水湖，而在其关卡背景上，巨大的厂房正不断把黑烟通过高耸的烟囱排向天空。毫无疑问，Kremlings 所服务



的 Kremkroc 工业正在将金刚岛的美丽环境变成末世废土。难怪大金刚们要奋起反抗了。

在上个世纪末，提起工业化和污染，人们首先想到的肯定不是现在经常提到的瓷器国，而是爱扮演世界警察的美利坚。

更重要的是 Kremkroc 工业在金刚岛开场的目的：石油。

在 Kremkroc 工业的第一个小关：油桶谷我们可以看见许多这样的油桶，而关底 BOSS 则是一大桶有毒工业废物。

相信有读者会问：“不是香蕉战争么，怎么又说到石油去了。”

事实上，在整个香蕉战争中期，革命后的墨西哥和美国因为石油和移民等问题，开始了长达 9 年的边境战争。在 1914 年，美国占领墨西哥重镇维拉克鲁斯市长达六个月的时间以切断德国对墨西哥革命领袖的支援。



▲图中显示美军战舰包围被占领的维拉库鲁斯州的维拉库鲁斯市。

事实上，在《超级大金刚》中，这并不是第一次影射香蕉战争时期的其他相关事件：在对玩家们最为难忘的铁道关中，玩家必须操纵坐着矿车的大金刚们在断裂废弃的铁轨上快速穿行。

在历史上，联合水果公司长期控制着中美洲的跨国铁路。为了保护其铁路运营的利益，联合水果公司甚至威胁危地马拉政府不要修建高速公路以维系其铁路系统的垄断地位。而更为下作的是，当反殖民运动在美洲野火燎原，联合水果被迫放弃铁路运营的时候，联合水果公司蓄意破坏铁路，给中美洲人民留下了……废弃的铁路。

最后，让我们快速总结一下：《超级大金刚》讲述的是一场争夺香蕉的斗争，其中的反派乘坐战舰在某个影射美国总统的角色领导下殖民金刚岛，掠夺资源，破坏环境，建造并破坏铁路，最终在大金刚们的奋起反抗下阴谋破产的故事。

American

AmeriKrem

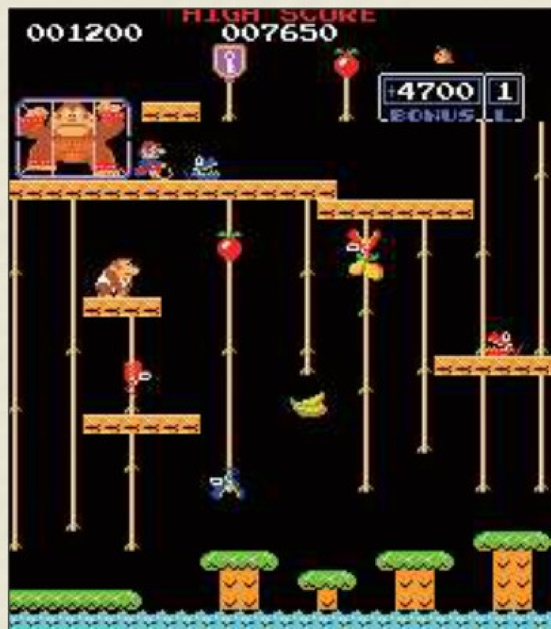
有人会说，好吧，这《超级大金刚》影射香蕉战争的故事听起来的确有那么点确有其事。但是，我们都知道《超级大金刚》是由英国制作公司 Rare 在 Tim Stamper 的领导下制作的，虽然宫本茂的确参与了制作的全过程，但是毕竟不是监督。你有什么证据说《超级大金刚》不是对最初大金刚作品的误读呢？

那就让我们回到最初，以现有的成果去研究一下《大金刚》和《大金刚二世》，看看我们的理论是否在这两部元祖作品中有效吧。

马里奥究竟是谁

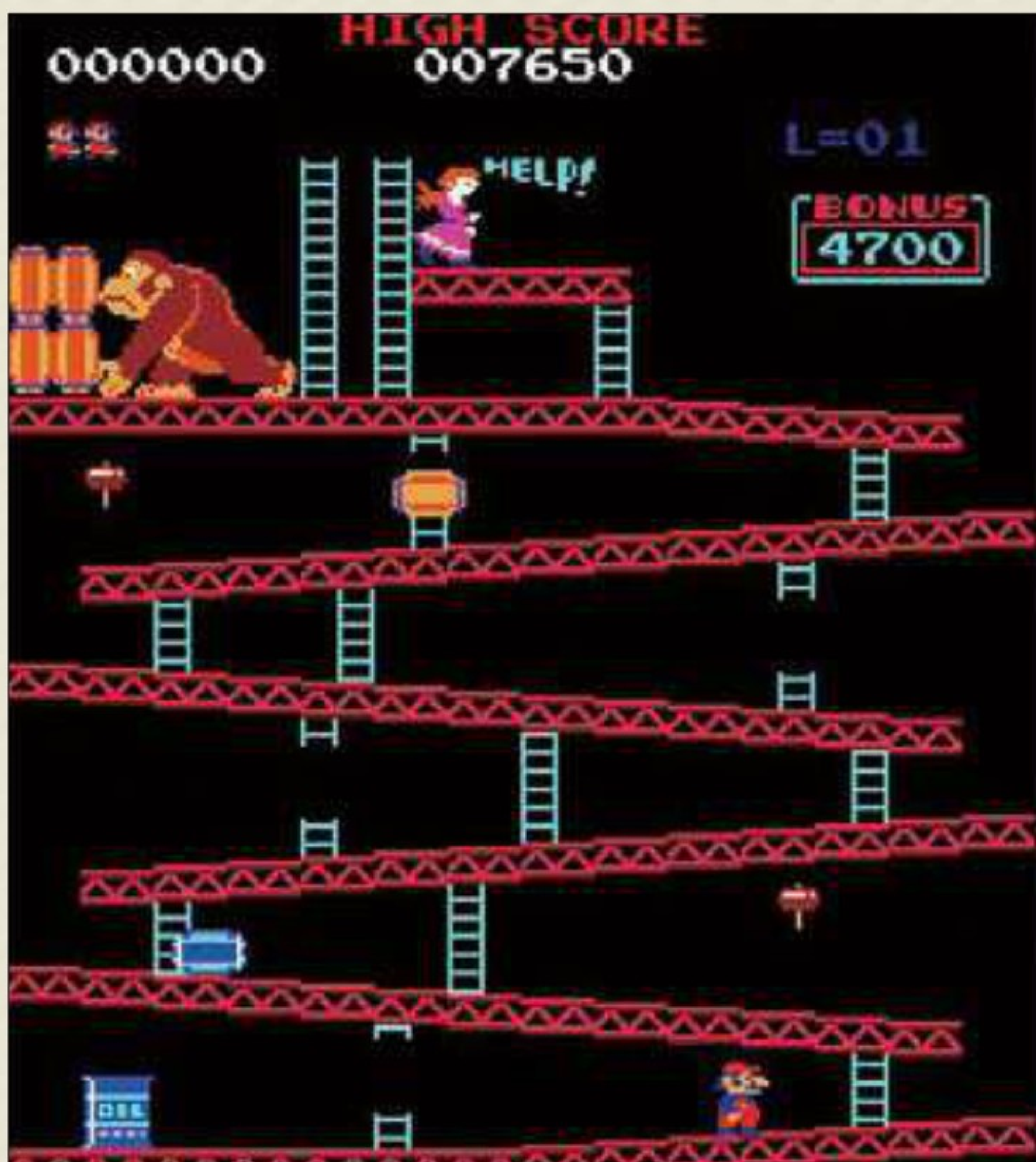


应该说《超级大金刚》对元祖大金刚中的环境解读是比较到位的。



比如在《大金刚二世》中，色彩鲜艳，充满自然风格的丛林海岛景观，就在金刚岛上得到了很好的还原。

◀《大金刚二世》中的反派配角毒蛇也在《超级大金刚》中出场，而在《超级大金刚》的后半部，《大金刚》中的工业氛围也受到了续作的致敬。



等等，这图左下角的是什么？

油桶！这和我们在《超级大金刚》中见到的油桶如出一辙。

有人会问了：都有油桶又能证明什么呢？

要解答这个问题，就让我们回忆一下马里奥这个游戏世界认知度最广的大明星的官方简历吧：马里奥兄弟没有姓氏，是留着胡子的意大利水管工。在早期动画和电影里，马里奥和路易居住在美国纽约市的布鲁克林区。故而许多人都认为马里奥兄弟是在纽约生活的美籍意大利人。

读者们抓住关键了么？

没错，马里奥的身世证明了大金刚的故事是发生在美国。而油桶的出现则很好的解释了在《超级大金刚》中 Kremkroc 工业开采的石油的去处。由此可见，《超级大金刚》中的 Kremland 影射美国的理论在元祖作品中的确是有据可循的。

但是，这还是没有解决究竟《超级大金刚》是否存在对元祖作品过度解释的疑问。

要想解决这一疑问，就必须解开另一个谜团——马里奥身世之谜。

相信稍微有点游龄的任天堂爱好者都知道，对于马里奥的出身官方一直有一套详细的说法：

在初创《大金刚》的时候，宫本茂想借用正在拍摄真人电影的著名美国动漫大力水手波波安的名义增加游戏发行量。但最终人小言轻，任天堂无法获得大力水手的授权，游戏不得不启用原创人物。于是身材魁梧，个性粗鲁的反派角色布鲁托被改变成“反映其形象”的大猩猩大金刚；波波安的女友奥莉奥则成为了等待被拯救的宝丽（原名 Lady——女士）；而波波安则理所当然的成为了主角——原名 Jumpman（跳跃人）的马里奥。

宫本茂对于马里奥的形象做出这样的解释：因为像素太低无法画出耳朵和嘴故而给马里奥加上了鬓脚和胡子。同时，因为没法做出跳跃中头发飘逸的动画，于是干脆给其带上了帽子。

到这里，一切都听上去非常符合逻辑。任天堂甚至用行动为这个解释做了铁证——在成功转型世界第一的电子游戏公司后，任天堂买下《大力水手》的游戏改编权并发售了一套和“《大金刚》系列”游戏模式完全相同的大力水手游戏。

然而，当说到《大金刚》中角色的最终命名的时候，一切都变得不那么清晰起来。

让我们暂时忽略掉大金刚本身的命名，看看《大金刚》中另两个主要角色的名字的由来。传统的说法告诉我们，宝丽是以对任天堂北美十分友善的仓库经理 Dawn James 的老婆的名字命名的。而马里奥这个名字本身则来源不明，以下有三种说法：

1. 仓库地主说：在《大金刚》发售前夕，任天堂美国濒临破产，荒川实有一天被仓库地主捉个正着，要求缴付拖欠已久的租金。在一番对峙争吵后，仓库地主终于接受荒川实的口头保证，让他们继续租用仓库。为了感谢地主 Mario Segali 的宽容，荒川实将《大金刚》中原名 Jumpman 的主角命名为马里奥。这一说法最初见载于 1993 年出版的《游戏结束：任天堂是如何扼杀美国产业、劫掠你们的美金、并奴役你们的孩子的。》中的员工回忆。

2. 团队创作说：在《新·超级马里奥兄弟 Wii》发售前夕，在由任天堂 CEO 岩田聡主持的节目“聡提问”上岩田聡向《大金刚》以及之后《超级马里奥兄弟》的主创宫本茂提及了这个问题。宫本茂回忆道：当年我是把主角称为视频先生（Mr. Vedio），但美国团队的某人提出应该把这个角色称作马里奥。并说如果这个角色叫视频先生的话，那他很快就会从地球表面消失的。可惜在聡提问中，两人关于并没有就这个话题进一步的进行探讨，我们也无从得知是任天堂美国具体的哪一个人提出马里奥这个名字的。

3. 形象相似说：同样是宫本茂，在上面提及的团队创作说之外，又有另外一种说法。值得注意的是这种说法往往错漏百出，但不止一次地被其本人在接受媒体采访的过程中提及。比如 2005 年，在接受 MTV 采访中说（括号中为本文笔者注释）：“……任天堂存放第一份美版《大金刚》街机游戏的仓库是在纽约。（实际上仓库是在美国另一端的华盛顿州，而《大金刚》在最初并无成型街机，其框体是由之前任天堂在美洲发售失败的山寨《小蜜蜂》的游戏《雷达镜》所用框体手工改造而成的。）‘因为在纽约的仓库地主外观上同我们在日本所设计出的游戏角色形象有着惊人的相似。’宫本茂说。在纽约的任天堂玩家意识到了这点。‘他们一直把他叫做马里奥，于是最后我们就决定把马里奥当成这个角色的正式名称。’”

这三种看似互相独立的说法有可能事实上是参杂了时间和回忆错误的。

比如团队创作说完全可以和其他两说相辅相成——不论是谁首先叫出这个名字的，马里奥这个名字来源于美国。（事实上由于该游戏的首发和大卖都是在美国，所以北美起源的说法应该是有很高的可信度的。）而另外两种说法则不约而同将马里奥名字的起源指向了时年 47 岁左右的意大利裔仓库地主 Mario Segali。

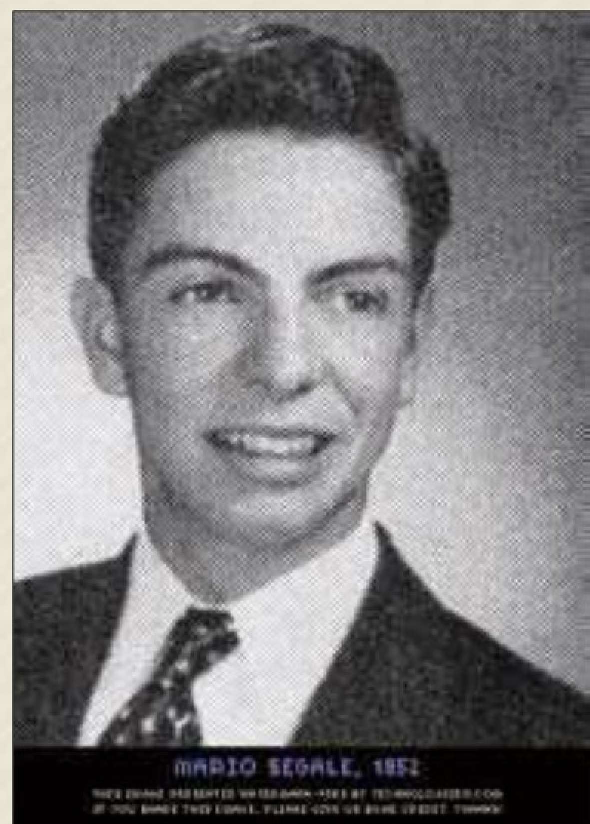
然而这两种说法都有其问题。

首先从情感的角度来说，把任天堂美国生死所系的作品主角用因为租金被拖欠和荒川实等人关系十分紧张的地主名字显得莫名其妙（如果把反派大金刚冠以这个名字可能才比较合理。）

更不要说由于官方剧情中大金刚原是马里奥驯养的宠物，由于马里奥虐待它，它才奋起反抗劫走马里奥的女友宝丽。考虑到宝丽是以和荒川实等人关系融洽的仓库经理的妻子命名的，这岂非暗指经理本人乃是大猩猩，整个剧情八卦与绿帽齐飞，立刻变身武大复仇传么？

而如果是向其致敬，就更说不通。作为自己创业成为富翁的意大利裔，Mario Segali 只在 80 年代接受过本地报纸西雅图时报的一次简短采访，在其中他笑称：“我还在等着他们给我寄冠名权使用费的支票呢。”由此可见，Segali 先生十分看重自己的隐私，并不喜欢在公众面前抛头露面。而任天堂方面也并未对他进行过经济方面的示好。

而另一方面，形象相似说也有其问题：最明显的就是时间上的不统一——宫本茂明明已经为本作中其他的出场人物想好了名字。（注意，宫本茂称其为马里奥所想的名字是视频先生，而不是开始玩家从其行动特征所衍生出的 Jumpman，所以宝丽的名字也不可能是由形象产生的 Lady。）并且在宝丽和大金刚的名字命名上明显征求了任天堂美国的意见。（且不论宝丽，大金刚的英文名字为 Donkey Kong，其中的 Donkey 是美国俚语蠢货（ass）的同词异意（来自学名 Asinus，即驴亚属））没有道理在游戏出厂前恰恰是作为主角的木匠没有命名。



其次，形象相似的说法也可以很简单的正否。左为经过 technologizer.com 确认的仓库地主 Mario Segali 的高中毕业照（1952）。

从照片中，我们可以看出 Mario Segale 有着笔挺的鼻子，和马里奥形象中圆大鼻头的形象差距很大。即使在其四十岁后发胖并留上胡须，其形象也不可能和马里奥十分相似。

然而，在上面的论证中，还有一种可能性我们并没有考虑到。

"在排除了所有不合理的事情后，不管所剩下的可能性有多么不合常理，它都是惟一的现实。"——福尔摩斯。

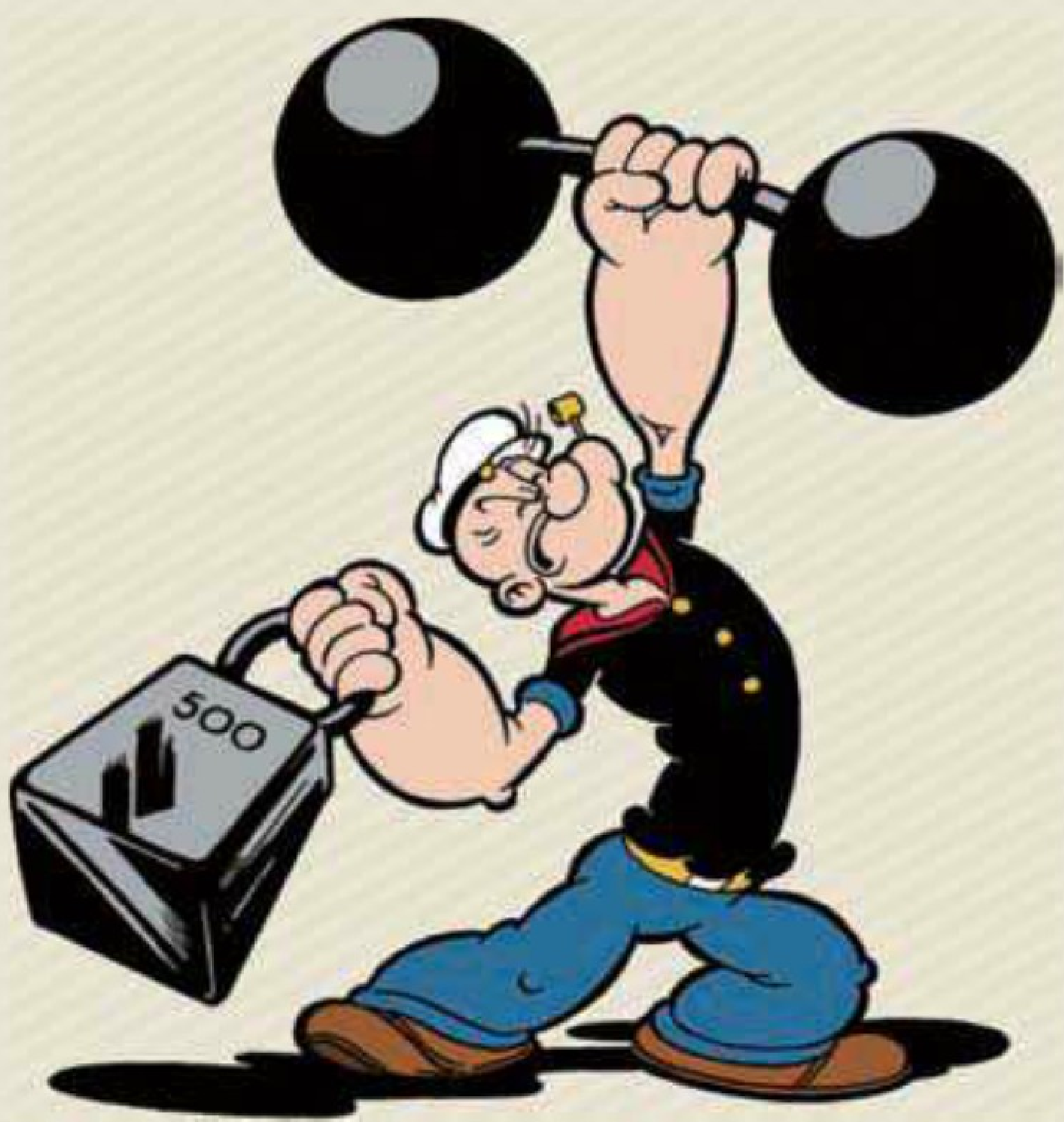
如果马里奥并不是传统观念中的正派角色，那他被用当时简直可以说是任天堂北美催命恶魔的 Mario Segale 命名就再合理不过了。而经过我们上面的关于《超级大金刚》的论述，以及在《大金刚二世》中马里奥的出场形象，这种情况无疑是十分有可能性的。

也就是说，早在《大金刚》草创之初，在宫本茂和荒川实之间对于带着红帽子的水管工的角色是个反派这点早有共识。

那么，如果马里奥是反派的话，其形象又是从哪里来的呢?

还记得之前宫本茂的那个技术限制而产生角色形象的说法么?

远在千里之外的日本开发团队自然不可能对远在北美的一个小地主照模子画像，而技术的限制居然那么巧合地符合了一个我们之前已经看到根本不可能符合的形象? 事实真的是如此么? 莫非马里奥的形象是模仿其原型波波安而塑造的?



通过上图我们可以看出，波波安的形象作为一个老水手的角色虽然比较矮小，但是并非马里奥那样大腹便便的样子。更重要的是还记得宫本茂提到的关于马里奥戴帽子的创意么? 波波安的一直是以秃头或头发稀疏到几乎没有的形象出现的，更不要说他从一开始就带着招牌的水手帽，根本就没给游戏主创的灵机一动的机会。



这样看来，宫本茂那一段充满戏剧性的解释简直就是漏洞百出的欲盖弥彰了。

事实上，和马里奥形象很相似的人物还有一个，而他，已经在本文中被提及了无数次了。他就是：

没错，就是美国第 26 任总统，昵称泰迪，人称老罗斯福的大殖民主义战争贩子西奥多·罗斯福。读者们可以看看他那大鼻头、那精心修饰过的胡子、以及他那世家出身养得很好的臃肿身形，再和下面这张马里奥的侧面图片进行一下比较。



更重要的是，老罗斯福一贯的发型：没有鬓角，所以宫本茂可以灵机一动添加鬓角代替耳朵；头发颇多，于是宫本茂必须灵机一动加上顶帽子。

而在配色等方面，宫本茂给了我们更多的线索：如上图所示，现在的马里奥配色是红帽红衣，蓝色吊带裤，较为均衡的配色。而从之前的《大金刚》以及《大金刚二世》的图片我们可以看出，马里奥最初的配色和现在是并不相同：上衣和吊带裤颜色的调换，造成马里奥曾是红色为主色调的角色。



而老罗斯福正是一个共和党人。在美国，代表共和党的色调即为红色。另一方面，在一代中，马里奥可以获得 powerup 大木棒砸毁大金刚扔下的木桶。而老罗斯福，他的名言正是："脚步要轻，但是必须带着大木棒。"

在之前讽刺老罗斯福侵略加勒比海的漫画中，他肩上扛着的正是这么一根大棒。可以说大棒正是老罗斯福的代表。

如果承认马里奥其角色源自老罗斯福的话，《大金刚》的故事就可以翻译成如下：

19 世纪初美国就通过西瓜战争占领巴拿马并修筑运河后，加勒比海就好似美国的后花园。美国人可以似对待宠物一样对待加勒比海诸国，呼来喝去横加指使。然而，贪婪的美国大公司们在加勒比海的各种恶行终于在世纪末遭到了反弹：加勒比海盛产的香蕉在欧洲也受到了欢迎。有了新买主，加勒比海诸国渐渐也对他们的美国主子不再言听计从了。

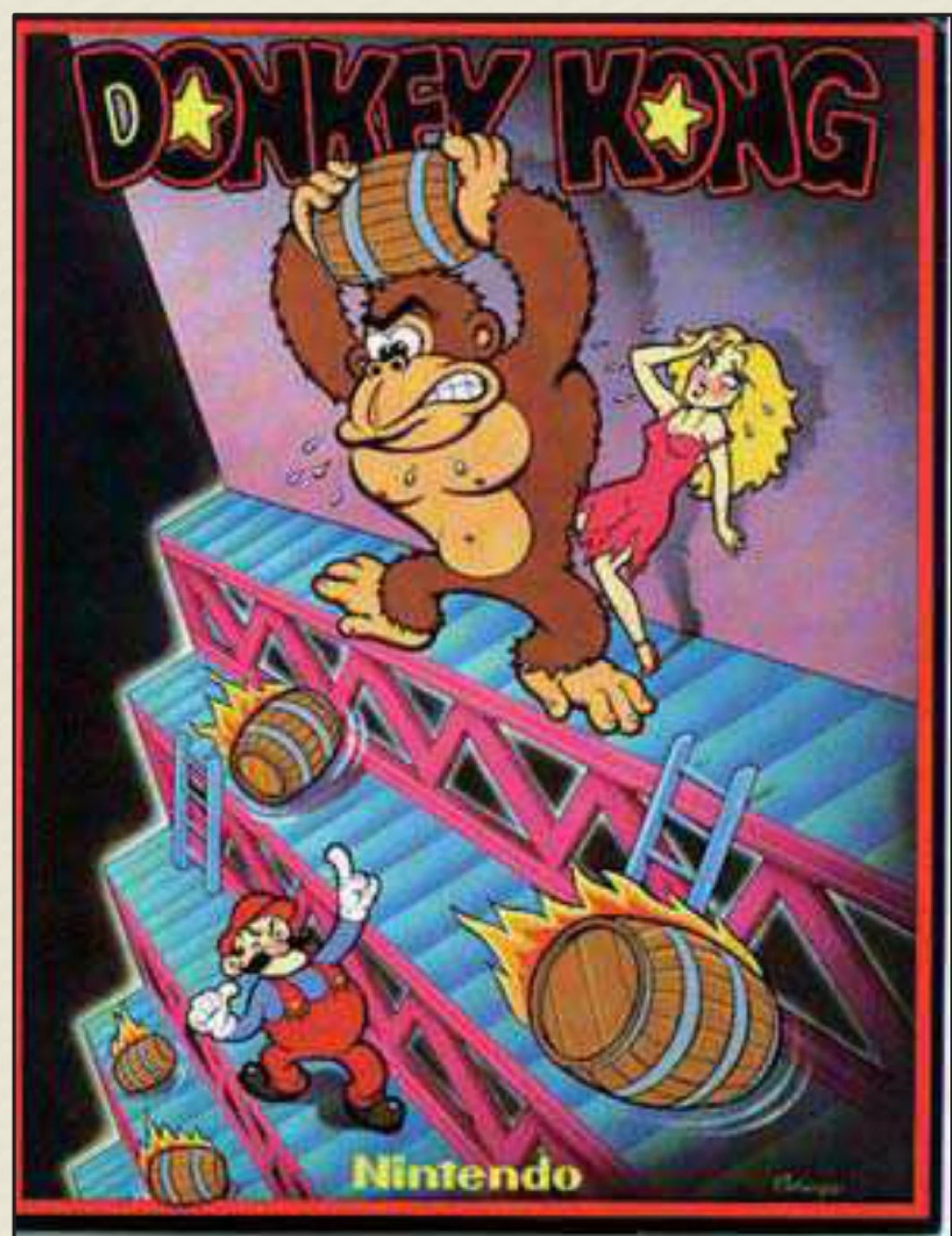
从美国人的角度来说，这无疑是夺走了他们"与生俱有"的享受加勒比海资源的权力。宠物居然反噬，这自然不能允许！于是以老罗斯福为代表的美国利益集团就展开了一场漫长地，旨在夺回美国人民最爱的南国水果的征程。

也就是说，从《大金刚》开始，宫本茂早就设计好了这个故事的主线剧情：香蕉战争。

有人会说，先别忙着下结论，你漏了一个很重要的角色：宝丽，她那身粉色长裙可明显就是大力水手中的奥黛丽的翻版啊！如果马里奥是罗斯福，大金刚是反殖民的反抗者，那宝丽又指代的是什么呢?

在这里，笔者可以负责的告诉你，如果上述假设成立，宝丽指代的自然就是香蕉了！

先别笑，不要告诉我什么经常出现在"基佬，食蕉啊！"之类俚语中的香蕉往往指代的是男性的 xx 器官，而不是姑娘。

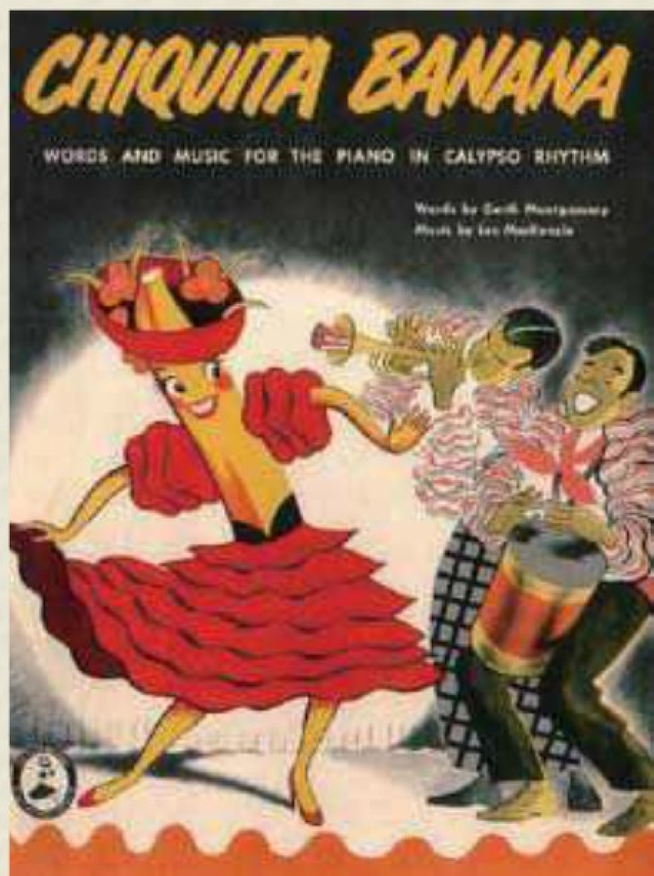


▲任天堂《大金刚》宣传海报（1981），看见宝丽那一头金发了么?看到她那惨绝人寰的高跟鞋了么?

◀比起黑发大皮靴子的奥黛丽来，联合水果的香蕉小姐单从形象恐怕和宝丽的相似度也不遑多让吧?



►联合水果旗下香蕉品牌 Chiquita 的卡通宣传形象。



而如果这种说法成立，那么在《大金刚二世》中马里奥囚禁大金刚的原因也就顺理成章了：通过一系列的政治、军事、以及经济行动，加勒比海诸国又重新被关进了美国殖民主义的牢笼。但是压迫不止反抗不息，新一代的反抗者们前赴后继，要再次从马里奥的手上救出自己亲爱的祖国。

其中一个小细节：马里奥在《大金刚二世》中放出的蛇为红蓝两色，正是美国两大政党的代表色。

由此看来，对比吃香蕉回复生命的大金刚来说，食（嗜）财（金币）如命的马里奥真是不折不扣的恶角了吧?

他一生的故事

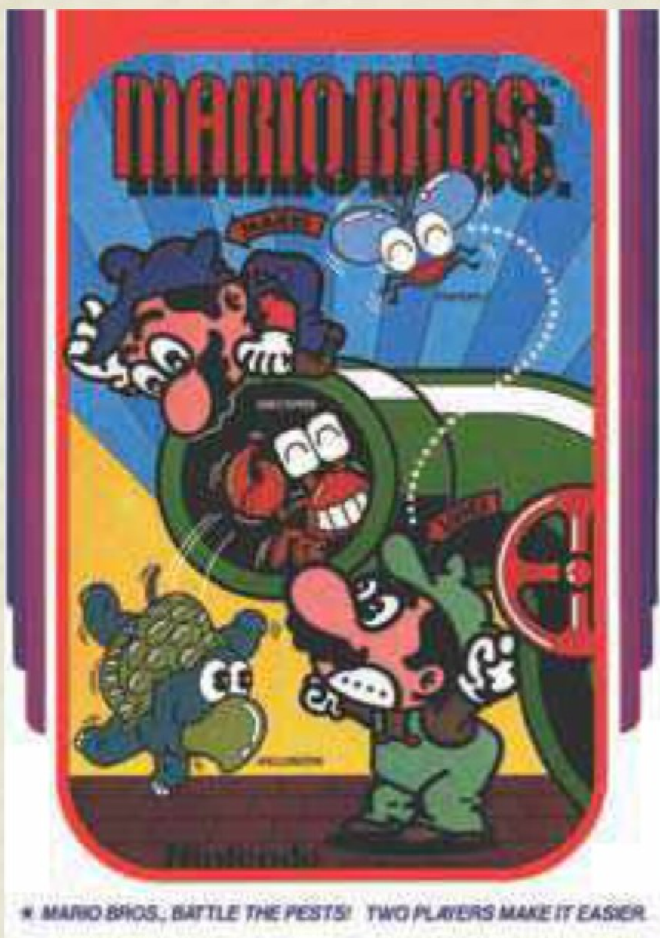
在确定了马里奥的真实身分之后，我们不得不把“《超级马里奥》系列”中的其他主要人物也简要地总结一下。

毕竟文章都写到这种地步。不把事情全盘讲明，笔者自己都觉得有点扫兴。

我们先来看看马里奥的“亲兄弟”路易：



◀路易第一次出现，是在1983年的《马里奥兄弟》作为副机玩家的角色登场。



▶即使只是连专有形象都没有，把兄弟的衣服换个颜色就首次登场的路易也早早显示了他与其兄弟完全不同的性格特征。

作为“《超级马里奥》系列”之中最为元老的配角之一，路易从一开始就有了和其兄弟马里奥完全不同的独立性格的角色特征。而也正是这种角色特征导致了他的外在形象最终演化出了我们今天所看见的这样高瘦的形象特征。如果马里奥是泰迪·罗斯福在宫本茂的电玩世界中的投影。那么有着相似外形，被称为兄弟的路易又代表的是谁呢？相信对美国历史稍有熟悉的读者已经猜到了笔者想要说的是谁了。

的确，除了民主党人，美国第32届总统，领导美国人民从大萧条走向反法西斯战争的绝世高手炉边废人富兰克林·罗斯福（FDR）以外便就没有人能够堪当这个重任了呀！

老罗斯福和FDR可以说是美国政治历史上最为成功的一对亲戚了，两人永远都会排名在美国最伟大的十位总统的行列，而老罗斯福则是著名的Mount Rushmore山四总统雕塑中惟一的一名20世纪总统。

更为重要的是。相对于他那位军旅出身，爱装作西部牛仔的叔叔。面对大萧条中完全迥异的国内与国外情况，FDR在对内和对外的政策上有着与其族亲完全不同的看法。事实上，正是富兰克林·罗斯福所奉行的“睦邻政策”极大程度上缓解了周边及加勒比海国家的局势，并为战后的殖民地独立运动奠定了基础。

从这个层面上来说，身患脊髓灰质炎的FDR恰恰就好似路易一样和他那个有“亲戚”关系的长辈从内在到外在都有着明显的分别呢。

相信读者已经注意到了，每次笔者提到马里奥兄弟的血缘关系的时候都会加上引号。这是因为任天堂的官方记录上马里奥兄弟两人都是没有姓氏的。

尽管在1993年由好莱坞影片（迪士尼的一个电影品牌）制作的电影《超级马里奥兄弟》以及官方攻略《马里奥与路易 超星沙迦》中曾经提到马里奥兄弟的姓氏是符合常识的马里奥（也就是说马里奥应该叫马里奥·马里奥）。但不久后，任天堂就出面否认了马里奥是马里奥兄弟的姓氏。至今，这对游戏历史上最为有名的黄金搭档的姓氏仍不为大众所知。而这其中的原因，莫非是他们的确并不姓马里奥，但是他们的真姓是见不得光的的么（罗斯福这个姓氏太有代表性了）?

再让我们来看看碧奇公主。



一身粉红的碧奇公主，恐怕是“《马里奥》系列”中最为令人捉摸不定的一个角色：因为马里奥将《梦工厂 心跳大冒险》的世界窃为己有，碧奇公主从一开始就有两张脸孔。

1988年，因为日版《超级马里奥兄弟2》新增加内容过少、难度过高，被认为不适合在仍处在1983年家用主机游戏大崩盘影响中的欧美市场发行。任天堂决定将之前同富士电视网联合开发的《梦工厂 心跳大冒险》中作为主角的一家四口替换成马里奥兄弟和蘑菇君，以及公主并将其命名为《超级马里奥兄弟2》在欧美发行。（在泛太地区，这个游戏后来被称为《超级玛丽USA》。）

这是碧奇公主第一次作为可操控人物在“《超级马里奥》系列”中出现。在这之后，碧奇公主的形象逐渐丰满。

玩家们渐渐发现，碧奇公主是一个外表善良温柔，实际却复杂诡异的人物。从诡异多变的性格，到被库巴绑架时永远不逃跑，再到用小男孩变成的会说话的阳伞当武器满世界寻找那根藏在自己家里的传奇震动权杖的女英雄。



▲《超级碧奇公主》中碧奇公主以自己的四种情绪进行攻击。

那么，这个神秘的碧奇公主又代表着现实中的什么角色呢?

少待片刻，让我们先来看看另一位重要角色（我保证这是最后一个）。

库巴，库巴王，《超级马里奥》世界中惟一一个有名有姓的角色：宝泽·库巴（Browser Koopar）。



▲哦，把韩国酱汤饭给搞混了（库巴姓氏的由来）！



▲库巴这个巨型爬虫类，除了对碧奇公主有不明所以的跨越种族的爱好以外，即使是在游戏中也不怎么作恶。

作为典型的卷轴动作游戏，追寻“小鬼难缠，BOSS易打”的真理。库巴每次做反面BOSS总是那么轻易的会被打败，仿佛他的尖刺硬甲，吞云吐焰，满身肌肉都是在虚张声势一般。

不但如此，在“《马里奥RPG》系列”中库巴的形象也变得越来越正面，时不时地帮助马里奥等人战胜恶魔。简直整个变成嘴硬心软的呆萌大汉了……

那么这一系列的活动是否是对人气角色属性的重塑呢?

亲爱的读者们，笔者在此为你们献上：

1989年的节日季节期间，在任天堂北美的授权之下，由DiC娱乐为美国南加州的孩子们献上了一份节日的厚礼——《库巴国王的“库”卡通》。

这个时长30分钟节目，正如其名字所指出的那样，是一档由库巴国王主持的类似《小神龙俱乐部》的儿童娱乐综艺节目。

作为《超级马里奥兄弟，超级秀！》的衍生作品，《库巴国王的“库”卡通》获得1990年洛杉矶本地艾美奖以及儿童们的好评。

当然，我们关注的重点并不是库巴国王对待

美国孩子犹如绿皮的圣诞老人，既带来欢歌笑语，还附送抽奖礼物的角色形象。

我们需要关注的，是这么一张珍贵的历史照片。



▲注意库巴国王正在接电话，背后墙上是：镜子、碧奇公主、路易、以及……有着红色窗帘的窗户？

的确是窗户，没有马里奥的画像。如果说，有碧奇公主还算是“正常”。那么挂着路易的照片又是怎么回事呢？莫非库巴不但喜爱跨越种族的恋情，心中还怀着绿的好汉么？

笔者认为，这当然不会是任天堂在儿童节目上宣传双性恋和异种恋的黑历史黑材料。

那么，这简短却重要的信息到底意味着什么呢？

笔者在这里大胆地猜想：莫不是因为库巴尊敬国家领袖 FDR（或泛指民主党总统）故而把象征他的路易的画像挂在墙上么？

这显然是不可能的！

1989 年的年底，无论是将要离任的里根或是将要上任的老布什都是共和党的总统——如果要挂也应该挂马里奥才对。

那么帽子绿油油的路易和皮肤绿油油的库巴究竟是怎么一回事呢？碧奇公主在这其中又扮演了怎么样的角色呢？

让我们想想库巴通常会对碧奇公主做什么吧？

首先，库巴会把碧奇公主捉回来，有的时候是用飞碟，有的时候是用蛋糕……这不重要。

捉回来以后会干什么呢？

总不会是让她怀孕（impregnated）吧？废话，当然是关起来（imprisoned），做引马里奥入瓮的诱饵，或者等待婚礼。

恩，没错，就是把碧奇公主关起来。（imprison Princess Peach）

或者简单的说：关桃？（impeach）

考虑到马里奥的主要角色大多都是美国人，以及日本人对文字游戏的热爱。

这样的拼词游戏应该还算不上牵强。

那么把碧奇公主关起来就是 impeach 的话，这个词又有什么意义呢？

好吧，如果拉链顿没教会我们如何关好自己的脑袋——无论是大的，小的，或者飞弹的。

他至少教会了我们 impeach 这个动词是怎么回事。



那么在 1989 年，有没有什么和弹劾有关的事件呢？

当然有！那就是在伊朗问题上对国会说谎而遭到弹劾提案的老年痴呆症患者里根满任下台了。

而弹劾共和党总统里根的正是来自德克萨斯州的民主党众议院议员！

豆单词

Impeachment– impeach 的名词形式，源自拉丁语中捉住的意思，现指在立法机构在特殊情况下可以不经行政机构的统一即取消政府或其官员的行政职能。例：拉链顿因为在 x 丑闻中对听证会议说谎，遭到反对派议员的弹劾提案攻击，拉链顿 –100hp。

哈！这下知道库巴和碧奇公主分别代表什么了吧？



让我们再看一下这帧画面：库巴的影子映在镜中，在他的边上是代表者民主党权力集团的路易。而他们要做的则是捧出法宝碧奇公主——弹劾那个不在画面中的共和党总统。

简单总结一下，我们就可以得出碧奇公主代表的是制度内部以下克上的规则本身。难怪代表着没有实际权力的反对派的库巴会对她如此趋之若鹜。也难怪不论是哪个主角（总统、当权派）在把碧奇公主从反对派的手中“救出”之后总是满不在乎地置之不理。而缺乏实力的库巴，总是会在需要的时候虚张声势刷存在感，而在紧要关头也总是如 RPG 中一般和当权派联合并从中获利。

综上所述，“《超级马里奥》系列”讲述的是在美国内部那个虚幻的蘑菇“小王国”里，执政党和在野党的当权派以及反对派之间互相斗争的丑恶故事！

总结



事实上，在 70 ~ 80 年代，日本游戏业内对时政外事的明讽暗喻并不是宫本茂和“《马里奥》系列”的专利。

从描写古巴革命推翻亲美独裁者亨西奥·巴蒂斯塔的《古巴英雄》；到解救在由独裁邻国背后支持的政变中被俘的人质，美国军事基地作为关底计分点的《赤色要塞》；以及很可能是影射车臣问题的《绿色兵营》；相较正处于冷战中后期意识形态严重的欧美厂商，日本游戏商们对世界和历史的观点却有着前无古人，后无来者的丰富与多元。

作为在战后成长起来的宫本茂，太上皇麦克阿瑟以及之后美国因为国内利益对日本内政横加干涉的种种劣迹几乎可以说是其人生经验的重要一部分。作为伴随经济成长，民族自信心渐渐恢复的新一代人，宫本茂处在日本侨民回归的巴西热中，大概对一个世纪前加勒比海诸国的种种遭遇惺惺相惜吧？

如果是这样，在遇到人生不可失去的机会而临危受命的 29 岁年轻美工，会拿出这种彰显反抗的作品也不算奇怪吧？

同样的，在日本金融奇迹的背后，在饱受日本政坛黑暗腐败政治内斗之苦的普通百姓家庭中成长的宫本茂是否也在心中借由对他国政治制度的嘲讽对自己所处的无奈的社会现实指桑骂槐地做着批判呢？

而这些，也正是之后任天堂和宫本茂对于《马里奥》的真正起源讳莫如深的根本原因——一旦承认《大金刚》的反美倾向和《马里奥》的政治讽刺，那么任天堂的两大台柱在北美的销售恐怕会在轩然大波中轰然倒塌吧？

也许比起名字里就带着蠢货的大金刚来说，喜爱搜集金币的马里奥才更贴近作为盈利性机构的任天堂吧？

究竟是童话般的游戏乐土，还是充满历史与政治的辛辣讽刺。

这一切之中的真相都只能由读者们自己去决定。

对于你来说，究竟相信什么会更加的有趣呢？

沙箱游戏脱颖而出的法则

如今崇尚自由的玩家越来越多，在生活与工作的压力下，游戏的领域往往是大家远离现实，体会另类生活的休息站。被生活社会中各种拘束规定死的玩家，在受尽领导客户折磨后越来越需要更多的自由。开放世界的游戏内容有一个模拟的社会在其中任由玩家驰骋，可以给玩家更多的投入感，更多的选择以及更多的乐趣，同时更是一个良好的发泄渠道。所以顺应自由趋势的发展，沙箱游戏由此诞生了。



■《GTA III》引领了一个时代的发展。


■这种儿童游乐区域便是沙箱名字的由来。

沙箱（Sandbox）这个名字用得甚好，不少玩家并不明白沙箱为何意。国内如今许多类似肯德基的店内都有一片供给小孩子游玩的场地，其中有被球堆满的“海洋"区域，这一片区域，一般被统称为沙箱，儿童在这一片区域内可以自由玩耍，不过仍在规定的框架中，这是最原始的沙箱理念。之后有一种心理游戏，游戏者从玩具架上选择玩具，放进具有沙子的区域中，这种心理游戏也是沙箱游戏的雏形。玩家在指定的游戏区域中，可以在模拟的社会环境下做自己喜欢的事情。交接任务，选择载具，在硕大的区域中自由驰骋，即便不接任务，凭借载具到处观光、听着音乐，也是一种享受，这便是沙箱游戏的魅力。沙箱可以说是包含最多元素的游戏类型，在一款沙箱游戏中，你可能需要掌握各种载具，学会打枪与战斗，还得精通各种小游戏。这次笔者就借着迷你特企的机会，为玩家列举近几年推出，比较具有代表性的成功沙箱游戏案例。其实沙箱类型定位比较模糊，不少欧美RPG游戏同时也有着开放世界的定位，然而这种类型严格来说并不属于沙箱类，所以本文会将其忽略，如果有机会，可以在之后的内容中做一个小专题。

文 华尔兹 美编 NINA

沙箱起源

早在1984年的《微软游戏工作室》(Microsoft Space Simulator)中，就已经有了开放世界游戏的设定，之后在1991年，一款名为《HUNTER》的游戏被认定为是最早的一款全3D沙箱游戏，在这款游戏中，玩家在游戏中扮演一名士兵，可以自由移动、游泳，并且可以使用车辆、坦克、船、自行车、直升机等等载具，游戏中有诸多建筑可以进入，多种武器的选择，贫民以及动物都会出现在游戏中。本作中的食物以及金钱可以用来贿赂游戏中的其他角色，玩家可以在地图中看到自己的坐标位置等信息，这款游戏可以说是名副其实的沙箱类型游戏开山鼻祖。其中许多设定都被沿用至今，当然这也是此类游戏发展的必然趋势。

1991年的《莎木》带走了一代人的回忆，这款名副其实的最早日式沙箱游戏具有诸多里程碑式的内容，真正将一座虚拟城市中可互动的要素做到了极致，犹记得当年可以看着小卖部的老婆婆可以做完一天工作时的震撼。并且＜莎木＞中塑造了现实中真实存在的横须贺，这也是“《GTA》系列”一直以来的发展趋势，以真实的城市作为蓝本，塑造完全自由的都市供玩家游玩。



▲最早的全3D沙箱游戏《HUNTER》已经具备了不少如今沙箱游戏中的要素。



▲《莎木》带走了一代人的记忆，也留下了许多遗憾。

在此之前，沙箱类型只能算是一种创意类型游戏，直到2001年的《GTA III》，这款风靡全球的游戏获得了空前的成功，《GTA》成为一款现象，从此沙箱这种游戏类型一炮而红，成为了众多厂家争相模仿的对象，很多厂商试图在游戏中融合这种沙箱元素（比如之后的“《杰克》系列”和“《狡狐》系列”等）这种游戏类型被人盛赞，同时也考验制作者实力与想象力。沙箱类型游戏争相前赴后继推出，然而在王者《GTA》面前，惨淡的销量以及不尽人意的表现令它们频频吃瘪，一味的争相模仿只会受到玩家以及业界的唾弃。惟有不断的创新，另辟西晋才是其他厂商沙箱游戏的出路。所以如今能在业界中占有一席之地的作品，必有其独到之处。有数近几年的沙箱游戏，我们可以看到虽不如百花齐放的趋势，却仍有诸多自成一派的特色。在这种情况下，究竟做出什么样的游戏可以在市场上立足呢？以下列举出几个简单的例子。

地域特色型

代表作品：《莎木》、《无间龙头》、《GTA》等

《GTA III》塑造了一个以纽约为基础的虚拟世界，《莎木》塑造了自由的横须贺，从此以真实世界中存在的城市为背景的沙箱游戏便成为了脱颖而出的筹码。玩家在这种代入感十足的地域中冒险，既能获得亲切感，又能省去一笔旅游费，何乐而不为呢？

犹记得当年在自由城中行走时，已经圆了自己大半个美国梦，自己的人生奋斗目标，已经通过游戏以另一种形式实现了。这都要归功于游戏出色的地域带入感，惟有切身了解，不断去考察，才能制作出一款贴合实际的地域特色沙箱游戏。

最近带给我强烈地域特色气息的游戏当属《无间龙头》，在2012年，《无间龙头》自公布映入玩家眼帘之时，其以香港为背景的内容就足够吸引玩家将热情投入其中。纽约也好，日本也好，都是远在国外

的地域，对于广大炎黄子孙来说，《无间龙头》以香港为背景，真正接了地气。游戏发售以后以黑马的姿态赢得了不错的口碑，除了香港几个地域外，粤语内容、中文招牌、中国文化等元素的融入让玩家欣喜不已，游戏故事本身灵感也来自于港片，可谓对国内玩家亲切，对西方玩家新鲜，两边都讨巧。

同样以地域特色为背景的游戏还有莎木的精神续作“《如龙》系列”，笔者曾有幸造访过神室厅的原型新宿歌舞伎町，到了那边以后被游戏中近乎相同的场景彻底震撼，这种穿梭在现实中与游戏的错觉感恐怕是只有玩过该系列的玩家才能体会其中的奥妙。

“《孤岛惊魂》系列”也是近年来崛起的另类沙箱游戏，游戏的背景选在一座孤岛上，里面充满了各种超自然现象，玩家需要在岛上不断地进行探索、发现。游戏的场景虽然脱离现实，但其硕大的岛屿构造与其他游戏截然不同，故也可以归结到地域特色型中。



►《无间龙头》将香港地域特色的神韵做了出来。

互动元素型

代表作品：“《如龙》系列”、“《刺客信条》系列”、“《莎木》系列”等



▲“《如龙》系列”的小游戏堪称多到令人发指。

既然以自由为卖点，那可玩元素便是支撑这一要素的关键，一个游戏中即便再自由，没有内容可以互动也是纸上谈兵。沙箱游戏中，可玩的互动元素越多，越增加游戏的耐玩度，为人津津乐道。除了大多沙箱游戏中几乎必不可少的扑克游戏外，《荒野大救赎》、《孤岛惊魂3》中的打猎要素，《无间龙头》中的斗鸡等都是让玩家抹杀时间的小游戏，在“《刺客信条》系列”中，我们可以看到各种棋类项目。然而在小游戏丰富程度方面，还是“《如龙》系列”做得最为淋漓尽致。

《如龙》算是几大沙箱游戏中可移动区域最小的之一，即便到了5代中新增4大全新场景，可移动的范围相比其他欧美沙箱游戏仍然是小的可怜，纵使游戏中无法随意开车在城市中畅游。不过“《如龙》系列”在小游戏方面可下足了血本，赌场、乒乓、保龄、台各种球、夜店、麻将等可互动要素丰富到令人咋舌，各种棋类内容也是一个不少，唱唱歌，逛逛夜店，打打棒球，一个黑道的生活如此多姿多彩实在是令人羡慕不已。在游戏厅中玩家甚至还可以玩另外的小游戏，新的《如龙5》中更是直接将《太鼓达人》和《VR战士2》这两大经典街机搬到了游戏当中，如此内容丰富的互动要素，可是连《GTA》都要自叹不如的。这同时也是日本游戏制作的一种缩影，虽然略失大气，但较为注重细节的把握。

时代背景型

代表作品：“《刺客信条》系列”、《荒野大救赎》、《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、《黑色洛城》等

时代背景型其实和地域特色类型有些许相似，都是以区域特色为蓝本吸引玩家，不过时代背景型游戏中更强调塑造一种不同的文化背景的传递，这种类别可以与“《GTA》系列”避免冲突，不失为一种另辟蹊径的方法。其中代表作当属“《刺客信条》系列”，该系列中世纪的背景引人入胜，以刺客的视角展现了那个时代的各种人文生活细节，在3代中更是将背景搬到了美国独立战争时期，在这种时代背景下在沙箱世界中扮演属于自己的角色，自然容易进入成功的范例当中。

同样以时代背景为例的还少不了近年来的第一神作——《荒野大救赎》，这款游戏已经将那个时代的西部刻画到了极致，玩家置身在那个时代背景下，体会一个牛仔的西部生活，骑马在夕阳之下，实在是一种游戏体验的至高享受。

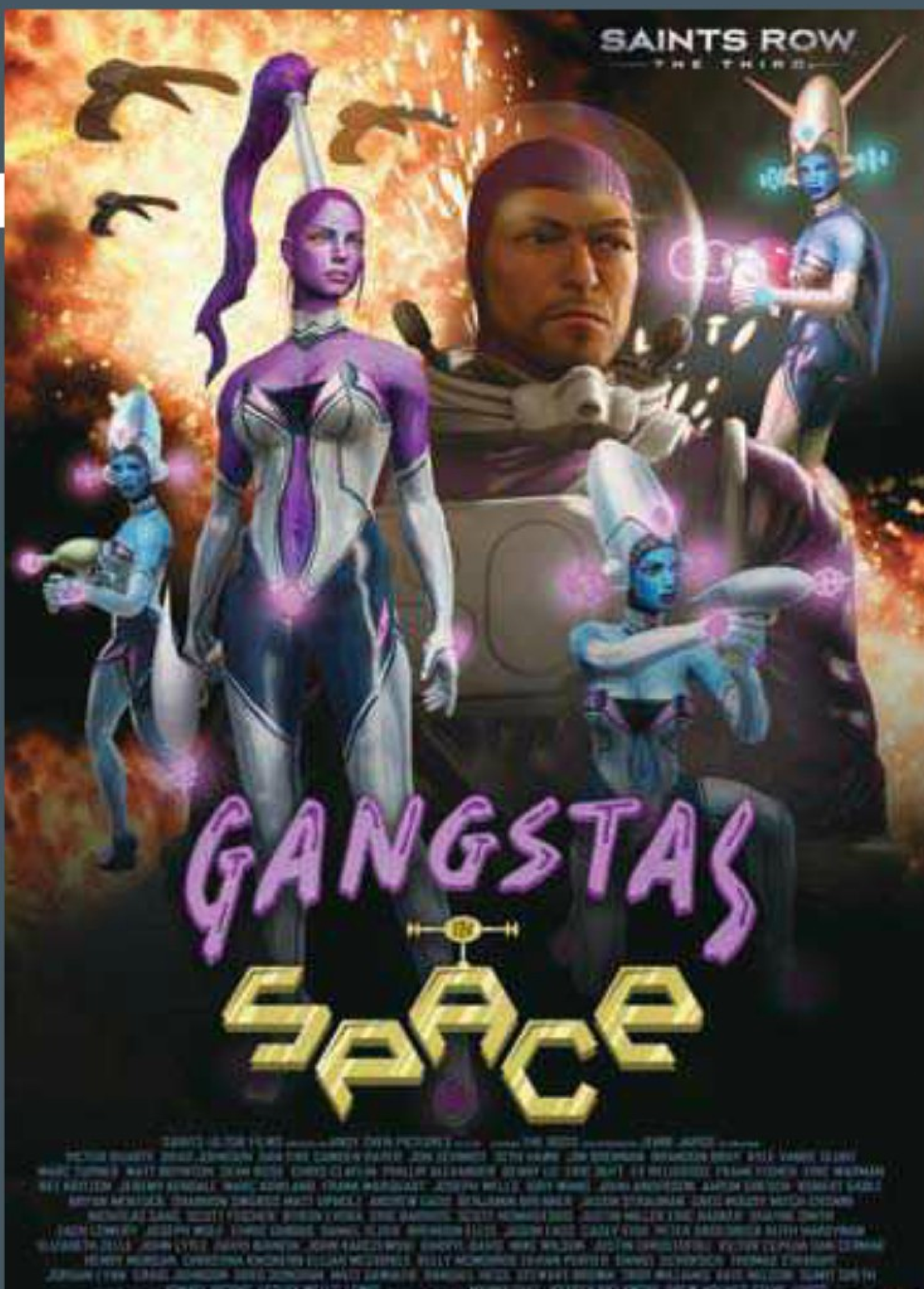
在时代背景沙箱游戏类别之中，《蝙蝠侠 阿克汉姆城》算是一个特殊的例子，其时代背景完全架空于《蝙蝠侠》原著漫画的基础上，其实阿克汉姆城的内容只是通过沙箱的方法将关卡之间做了另外一种连接，但这看似简单的变化却恰恰给游戏注射了一针强心剂，将该作的自由度提升了不止一个档次。同理的游戏还包括《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2》，在该游戏中，一个鲜活的木叶村以沙箱的形式出现在了游戏中，这种做法其结果自然是大受欢迎。

恶搞古怪型

代表作品：“《黑道圣徒》系列”、“《侍道》系列”、“《如龙》系列”

如果说世界上最好的沙箱游戏，可能玩家第一反应会是R星的作品，如果说世界上最恶搞的游戏，估计THQ的“《黑道圣徒》系列”应该可以排的上首位。姑且不论最近闹得沸沸扬扬的THQ破产消息，游戏中充满了各种混乱无厘头的内容，玩家在游戏过程中被酷和囧时刻纠缠，在通关后大骂游戏制作粗糙的同时，其实心中早已竖起大拇指盛赞游戏出色的创意，这便是《黑道圣徒》剑走偏锋的魅力。同样以恶搞闻名的沙箱游戏还有日式游戏《侍道》，这款游戏的制作思路基本与《黑道圣徒》相同，都是以令人接受不了的画面以及出色的创意闻名。不过相对来说《侍道》还是略显收敛，在游戏中玩家多少会被这款游戏的雷击中。其实“《如龙》系列”中也有不少恶搞元素，只是相对于前两位来说，它实在太过正经了。

►酷并无厘头着是我们黑道圣徒的宗旨。



结语

总结到这里，对于沙箱游戏的讨论还只是凤毛菱角，由于篇幅的关系就先到此为止了。文中列举的多是比较具有代表性的例子，多为人熟知。其中还有一些不错的沙箱游戏例如《正当防卫》、《无名英雄》等游戏文中未被提及，还请见谅。

游戏评台 GAMER CRITICISM

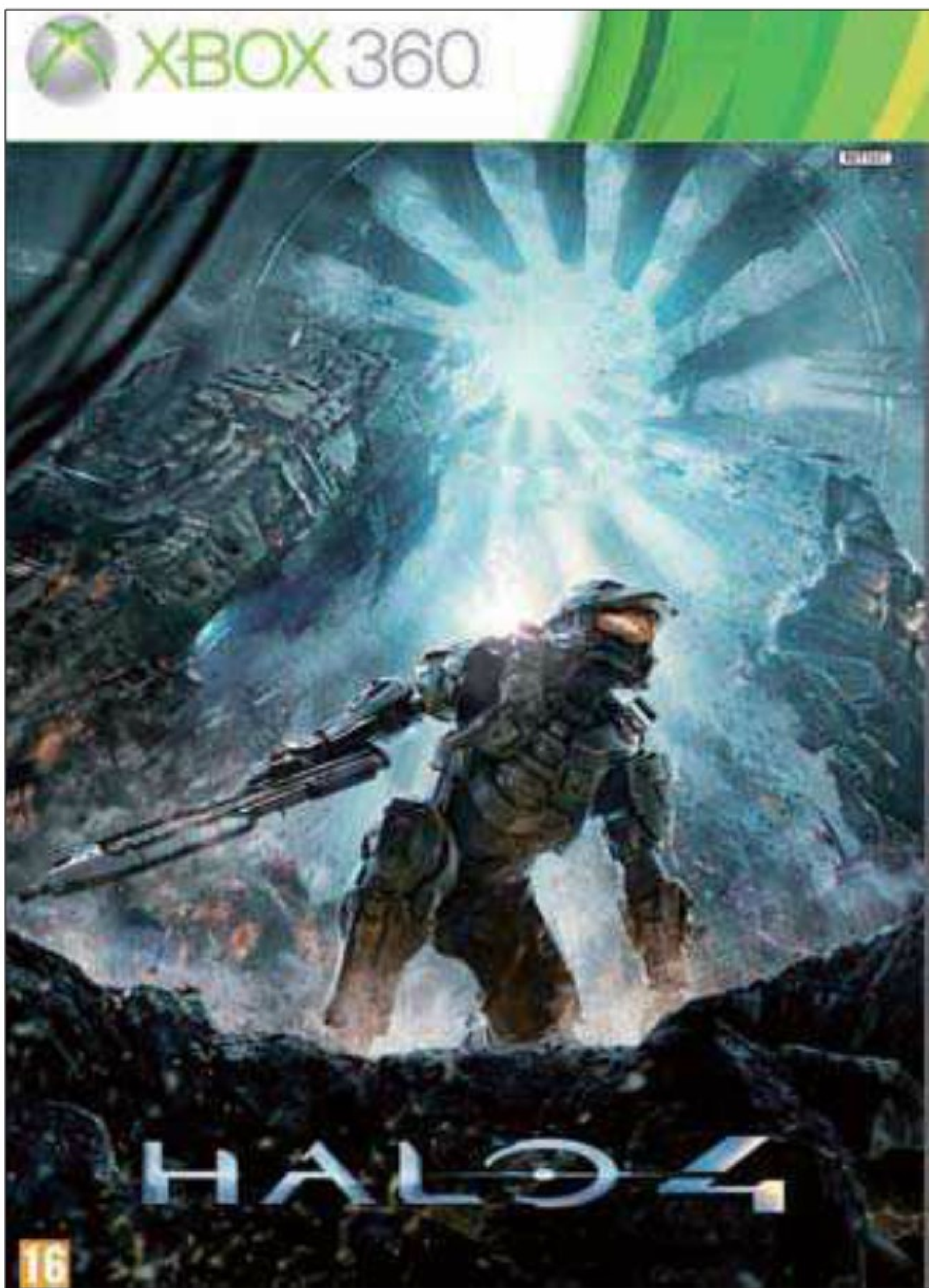
游戏评台伴随各位《游戏人》读者走过了不少期，本期评台将有一点小变化，在文章末尾加入了续作展望这个新内容，当然原来有趣的XX时刻也依然保留，希望大家能有一些新鲜感。本期的游戏阵容依旧是年度最强，有《光环4》、《COD 黑暗行动Ⅱ》这种顶尖游戏打头阵，保证各位看得过瘾。此外下一期的游戏评台将迎来2013年的大作阵容，各位读者也要继续支持关注哦。

盘点亚军

光环 4

Halo 4

机种 X360　厂商 Microsoft　类型 主视角射击　发售日 2012年11月6日



按照VGCHARZ的统计，《光环4》的首日销量为310万套，目前的总销量超过600万。虽然《光环4》总销量目前仍大幅落后于卖了五年的《光环3》，但截止到目前的成绩要比《光环3》同期好。不过考虑到两部作品推出时X360的装机量，《光环4》的进步无疑并不大。究其原因，当然是因为如今的《光环4》并非家用机FPS中的王者了，说得直接一点儿，那就是不如《COD》。

输给《COD》并不是什么丢人的事情，而且《COD》这几年确实干得不错。如果说《光环》开辟了家用机FPS新纪元，那《COD 现代战争》就是重新定义了家用机FPS的联机模式。之后的《COD 战火世界》虽然被称为狗尾续貂，但找到了丧尸模式这一吸金利器。然后《COD 现代战争2》将联机模式再次拔高，并发明了特别行动模式。《COD 黑暗行动》则是强化丧尸模式并大幅修改了单机模式的剧情表现手法。可以说《COD》的进步是相当惊人的，直到最近两作才有些止步不前。到今天，《COD》这种"单机＋联机＋丧尸/特别行动"的三合一做法已经被固定为系列的特色，每个玩家都可以在其中找到自己感兴趣的内容。如果要想战胜《COD》，光是其中之一做好也没有用，必须全面胜过才有可能，《光环4》在这方面进行了不少尝试。

《光环4》在发售前曾经不被部分玩家看好，因为开发商从过去的Bungie变成了343。不过343采用了一种最简单直观的方法来打消人们的疑虑，那就是强化画面。平心而论，Bungie时代的《光环》并不是以画面见长的，但这次的《光环4》从公布的第一张游戏画面开始就让玩家感受到了画面上的巨大进步。画面对于一款FPS来说可以说是至关重要的，343做到这一点，就意味着成功了一半。而从实际成品来看《光环4》的画面也确实不错，说是进化毫不为过。至于剧情方面，那更加用不着操心，微软对系列的剧情早就有一个完整的规划。作为一个全新故事的开始，光是一句"Wake Up John"，就足以吸引数百万FANS第一时间买单了。何况这次游戏中还会出现之前铺垫过很多次的全新势力，以及随之出现的大量新敌人、新武器，可以说游戏的单机部分是卖点充足的。

联机方面，《光环4》也做出了重大改变。最明显的一点就是更加讨好新手。游戏更强调团体合作，高手和低手在一场比赛中拿到的分数并不会天差地别，只要团队能最终获胜，全队都可以拿到不菲的分数。而且升级非常简单，除了玩联机之外，尝试斯巴达任务或编辑地图都可以拿到经验值，让对战苦手们也能顺利升级。为了保持游戏的平衡性，343还规定了每天能获得的经验值的上限，确保高手玩家不会在一开始就遥遥领先。此外，《COD》的等级升满之后，玩家可以选择转生，将已获得的武器和技能重置。而《光环4》里等级升满之后，可以选择职业特化，一共有8种可以选择，让游戏变化更加丰富。以上这些设计都和《COD》截然不同，在充分保留自己特色的情况下，又保证了很高的平衡性和耐玩度，像过去的系列作一样玩上一年毫不为难。

如果说前两项《光环4》和《COD》不相上下，那么在第三项也就是《COD》的丧尸/特别行动上，《光环4》就暴露出了不足。343的对策是设计了超级战士任务，这个模式其实就是FPS游戏中常见的多人合作，1～4名玩家联手出击，在一个个独立的地图消灭敌人。超级战士任务目前有25关，耐玩度足够，但乐趣不足。首先该模式的地图来来去去就那么几张，很多在单机中出现的美丽场景都没有出现。其次是任务变化太少，虽说每个任务都有对应的剧情，但归纳起来就是敌全灭，最多偶尔加几个开开关的情节来调剂。而最大的不足在于该模式的隐藏要素太少，除了几个相关成就外就只剩下单纯的杀杀杀。打死敌人除了能完成挑战外没有其他好处，也不能使用骷髅头。虽说该模式难度不低，但设计者为了不为难玩家，设定为即使单人游戏也可以无限复活，使得完成该模式变成了体力活而非技术活。如果不是为了成就，恐怕不少玩家打过几关后就会彻底和这个模式告别了。

其实超级战士任务要想设计好也并非难事，多加地图，多加变化，然后可以设定一些隐藏要素，例如干掉N个特定敌人就可以开启无限焚烧加农炮等等，如此一来肯定会让游戏性大增。只不过在发售之前343也没考虑到这么多，如今下一季超级战士任务迟迟未上线，肯定就是在收集玩家意见准备改进。考虑到《COD 战火世界》的丧尸模式也比较单调枯燥，超级战士任务在未来还是大有可为的，说不定用不着等到下一作，下次更新的时候就会出现可喜的变化了。

当然就算《光环4》拥有近乎完美的超级战士任务，要想在销量上战胜《COD》也并非易事，因为《COD》是跨平台游戏。事实上《光环4》能取得现在的成绩，已经算是相当不错。从另一个角度来看，这次《COD 黑暗行动Ⅱ》的销量没能超过《COD 现代战争3》，原因就在于X360版销量有明显下滑，而下滑的原因自然是因为有相当多的玩家选择了《光环4》，毕竟两个游戏的发售日相差不到两周。所以从这点来说，《光环4》这个亚军的含金量还是相当高的。而且如今的游戏早已不是单纯看销量来决胜负了，《光环4》目前坚挺的价格证明了玩家对其品质的满意，而随后的DLC目前才推出1个。从常理推断明年微软应该还有一个《光环》作品，该作品应该会同捆《光环4》的DLC，这部作品说不定就是《光环2 重制版》。让玩家一起期待明年E3上微软的重大发表吧！

满意度 ♥♥♥♥♡　点评人 纱迦

荣耀时刻： 作为系列网战的菜鸟的我，第一次感受到荣耀时刻是在EXILE这张地图。也不知道是以前玩什么游戏落下的习惯，天蝎号坦克的手感极其适合我，一坐上坦克就像开了挂似的，那一场足足干掉了30来个敌人，一扫之前的各种郁闷。结束比赛后我赶紧在剧院中找到这场比赛的回放录像，火速上传并分享。青春啊……





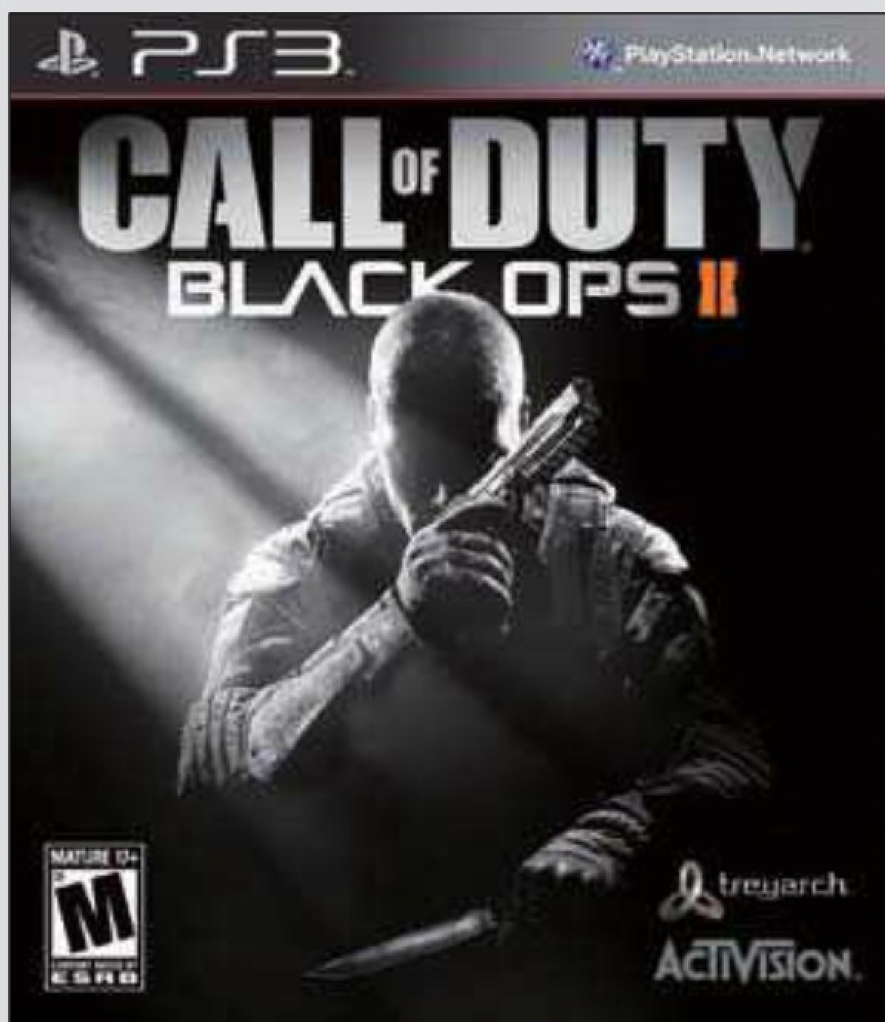


食材依旧，难飨宴客

COD 黑暗行动 II

Call of Duty:Black Ops II

机种 PS3/X360 厂商 Activision 类型 主视角射击 发售日 2012年11月13日



每年年末在《COD》中战个痛快是不少FPS爱好者约定俗成的传统，但在系列4代锋芒毕露后，这个系列虽然销量一再创造佳绩，但从玩家的反馈中却不难发现游戏口碑却日渐在走下坡路的事实，接过系列制作大旗的Treyarch究竟为玩家们奉上了怎样的一场盛宴呢？下面就从游戏中几个不同的模式中谈谈笔者对本作的看法。

战役模式：大气依旧

自系列4代开始，每一作《COD》的正统续作的战役模式都有足以媲美好莱坞大片的火爆场面，本作也不例外，让笔者印象最深刻的莫过于关卡初段那段酷似《碟中谍4》的高科技手套攀岩，以及其后借助人工装备在山间飞行的桥段实在是太酷了！除演出效果外，本作的剧情设计得颇有深度，设计了过去与现在两条时间线，随着游戏的推进，两条时间线会很好地交汇融合，而且玩家在游戏过程中的各种关键选择会导致剧情走向的细微变化，打破了系列战役模式“一本道”的传统。挑战系统的加入也增加了耐玩度，但我认为除了奖杯迷/成就饭外，应该不会有人花时间为挑战反复去玩一个FPS的单机模式，因此显得有些鸡肋。总的来说单机模式不过不失，一些新要素的加入为游戏体验增添了几分新鲜感，但经历了几代的狂轰滥炸，设计精良的火爆场面已经很难让玩家再感到刺激了。

丧尸模式：诚意十足

作为T组名产的丧尸模式，本作本篇的丧尸模式绝对是历代最强，丧尸模式分为迁途模式以及生存模式。生存模式与以往的玩法无异，但迁途模式完全则舍弃了先前作品在小地形中来回跑的玩法，而且庞大的地图中到处有组装合成的部件等待玩家寻找，新加入的存枪、存钱的设定也亮点十足，而且还有解法要求截然不同的彩蛋设定，研究价值极高。但是丧尸模式的老问题仍然存在：它很有趣，我会去玩它，但绝对不会一直玩下去。

多人模式：停滞不前

笔者本来对本作的多人模式抱有很高的期望，原因很简单，如果有玩过之前作品的玩家都知道，每一作《COD》多人模式的变化都不大，而本作舞台搬到了未来，只要好好利用这个题材，应该可以为多人模式焕发生机。但事实上我错了，未来题材也只是一个空谈，玩家可以发现不同的枪械只是稍微换了个马甲，和以往的手感没有太大的变化。特色的连杀奖励机制依旧存在，但这同时也鼓励了蹲点的行为。另外本作中多人模式的地图十分小，重生点也相当不合理，复活后立即与敌人短兵相接的情况绝非偶然，让人相当郁闷。不知各位如何，反正笔者在1转后就没有继续的动力了。

进化度 ❤❤❤ 点评人 伽蓝

续作展望：其实“《COD》系列”已经让人有编不下去的感觉了，只是原有的框架做得好，因此稍作改动就能变成新作，如果真正想推陈出新，麻烦先换个引擎吧……



偶像派的大乱斗

PS 全明星大乱斗

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

机种 PS3/PSV 厂商 SCE 类型 动作 发售日 2012年11月20日

大乱斗题材的作品屡见不鲜，除了依靠各路明星来拉拢人气外，游戏本身的可玩性也相当重要，《任天堂全明星大乱斗》可以说是一个成功的例子，相比之下，索尼自家的《PS全明星大乱斗》，整体素质只能说是中规中矩，下面让我们从几个方面来看看游戏的优与劣。

先来说说最基本的画面和音效，前者在场景、人设等方面都可以说是无懈可击，美中不足的是菜单、选人、Loading画面等直观的部分却表示得略为简陋，这一点在PSV版中相当明显，也许是因为各路明星的风格不好统一，因此制作组在无奈之下便选择了将上述的画面做得“素”一点。音乐方面汇集了各部作品的经典BGM，就算没有登场的作品，如《乐克乐克》等游戏，它们的旋律也洋溢在五花八门的场景当中，与乱斗时那混乱的场面相映成趣，既能让玩家在激昂的音乐中提高斗志，又能在厮杀过后伴随柔和的曲风放松紧张的心情。

角色无疑是乱斗游戏的核心要素之



一，本作的选角范围涵盖面非常广泛，从时间较早的啪啦啪、狡狐等，知名度较高的奎爷、德雷克、瑞奇与叮当，到还未发售的游戏如《鬼泣DMC》里的但丁、《潜龙谍影崛起 复仇》中的雷电都悉数登场，基本上只要是索尼的粉丝就必然能在众星云集的殿堂里找到自己心仪的角色。招式方面，20名角色之间可以说是毫无重复感，尽管个别必杀技在性能上较为相识，但演出方面绝无偷工减料的迹象。角色们的通常招式也异常丰富，绝大部分都遵从了原著的设定，粉丝们通过角色的一招一式能回味起以往游玩原作时的那份心情，加上上天下地五花八门的连续技，让轻玩家或者是喜欢研究连段的人都能在游戏中找到自己的定位。尽管平衡性存在一些问题，如个别角色的连续技起手简单、判定大范围广、回收量可观等，但官方推出了补丁对这些比较“赖”的招式或连段进行调整，先不管调整过后是否平衡了，官方的态度是值得肯定的。



最后来说一下本作的定位。除了最基本的教程、练习、挑战(任务)、故事等模式外，游戏本身缺乏趣味性的模式，从上述的几个模式里也能看出本作的类型虽然是动作，但内容其实更偏向于格斗，只不过平衡性和系统的严谨度还有待商榷，那么问题就出来了，在4人乱斗的前提下，连续技是否必要的呢？答案是肯定的，虽然场面混乱而且大部分时间里都没有起手的机会，但一旦摸到对手且条件允许的话，不懂得使用连续技是非常吃亏的，可是你要求一个只求欢乐的玩家要做到命中状况的确认并且不失误地接上后续的连段，这似乎有点强人所难。如果一个劲地输，相信欢乐感也不会持续多久，如此一来会衍生出两种结果，第一种是“陪太子读书”，也就是陪机友过把瘾闹腾闹腾；第二种是勤修苦练以获取乱斗的胜利。显然第一种情况是大多数玩家的选择，游戏由始至终都并没有将“欢乐”作为主题，联机合作、同屏竞技的欢乐向游戏非常多，我们又何苦一厢情愿地在除了对战还是对战的《PS全明星大乱斗》里寻求那为数不多的欢乐感呢。

郁闷度 ❤❤❤❤ 点评人 狼来了

续作展望：出续作的话当然是希望加多几个有意思的模式，让玩家体验一下在特定的世界观里使用其他角色来游玩的乐趣。另外如果可以加一个只需要连打按键就能自动使用简单连续技的系统，那对新人玩家来说是非常友好的。细节方面要加强一下菜单、选人、Loading画面的华丽度。

内容充实度满点

刺客信条Ⅲ

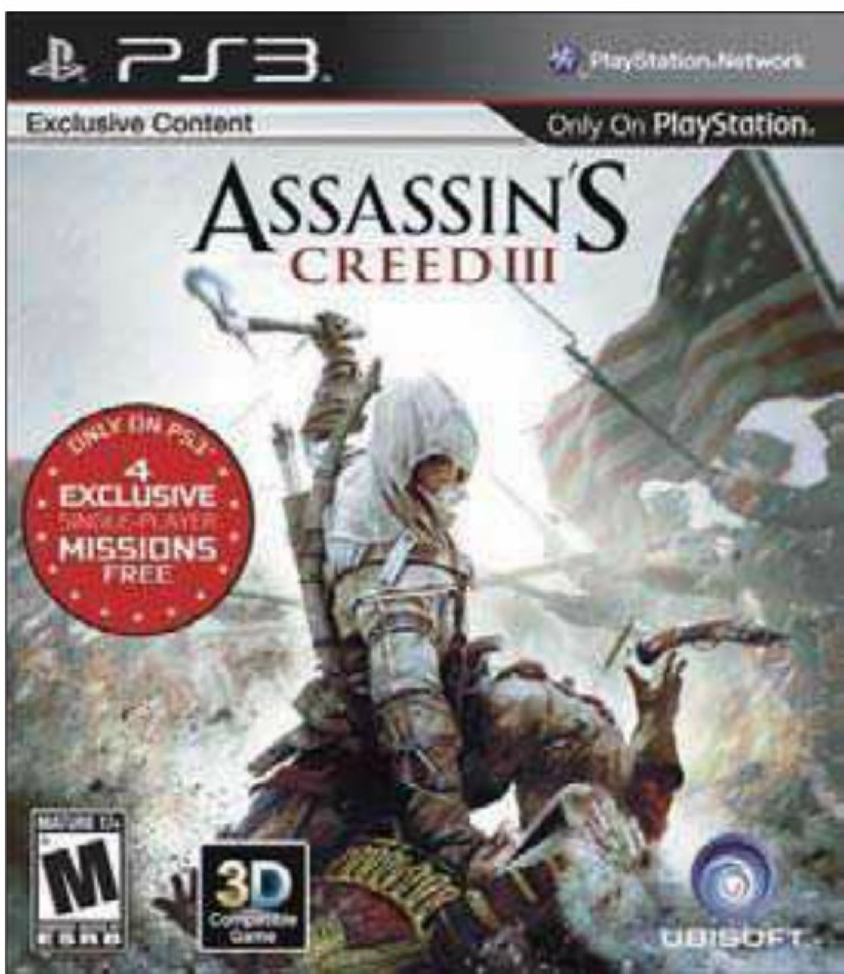
Assassin's Creed III

机种 PS3/X360 厂商 Ubisoft 类型 动作 发售日 2012年10月30日

发售后的《刺客信条Ⅲ》得到了褒贬不一的评价，这使得本作的素质受到了一定的质疑，但平心而论，本作绝对是一款值得体验的作品，因为它所包含的内容非常庞大，如果众说纷纭让你有些不知所措，那么可以听一下本人的分析，希望能给那些还处在观望态度的玩家一些参考。

首先说到胃口的小硬伤，那就是BUG。作为一个玩家，BUG是最让人心烦的事情，其严重程度直接影响游戏体验。小问题，刺客历代都有，不过都属于无伤大雅的类型，顶多给玩家增添一些笑料。本作的"大"问题基本没有，还是老毛病，存在各种小问题，但为什么会有这么多玩家抱怨呢？因为本作的内容多了，成倍增长的游戏内容带来了成倍增长的小BUG，走到哪都来这么一些小问题，过于频繁玩家难免会有情绪。由于本作宣传攻势的猛烈，许多新玩家都是从本作开始接触系列，还未熟悉系列的风格和精髓，先就认识了系列的BUG惯例，带来的影响是可想而知的。要用一句话总结BUG部分的话，那就是：绝对不影响通关和正常游玩，但全记忆片段百分之百的过程可能会出岔子，不过就算你绕了一大圈，最终还是能到达目的地……

其次要谈到的是本作内容侧重点的转变。在三代中，制作小组下了大功夫在新要素上，动态天气系统、狩猎要素、海战场景等等，一口气说不尽，这也是吸引不少新玩家的





亮点所在。但对于部分老玩家而言，这些内容可能会在一定程度上冲淡曾经的整体氛围，偏偏这作又刚好是三代，因此主角是新的，时间段是新的，背景场所也是新的，各种"新"让一些老玩家产生不适或陌生感，因此，负面情绪肯定就表现出来了。对于新内容多，本人从来就是持支持态度的，对于游戏系列来讲，充满诚意的新内容是生命力的代表，系列在鼎盛时期却从不原地踏步，拒绝打安全牌，这种制作态度值得每个人肯定。不管这些改变是好还是不好，相信制作方会从玩家的反馈中提炼出具有代表性的声音，这只会利于系列的健康发展。

再次，不得不提及无法 忽视的战斗系统方面的问题。系列老玩家就不多说了，这个早已习惯，但对于新玩家而言，一个字足以总结，叫做"雷"，这里所说的雷并不是吐槽战斗系统很烂，而是融入了反差太大带来的失望元素在里面。玩过育碧游戏的玩家都知道，育碧的战斗系统……就那么回事了，不能说差，但总有那么一点不够精细的感觉，经不起什么推敲。然而，育碧的宣传片从来都是超赞的，各种用心，特别是一些精良的CG动画，这些都是只能在宣传片中看到的，因此实际玩到后，可能部分玩家会产生"跟我想得不一样"之类的想法。

以上是本人对本作存在问题的小总结，因此看起来可能比较消极，但实际上本作的精彩内容带来玩家的惊喜绝对比失望要多。如果你在看过以上的文字后，依然决定尝试本作，那么你玩到游戏后一定不会后悔你的决定，况且本作还有出色的多人模式我一个字没提呢！

混乱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 铃

推搡时刻：系列的推搡动作都可以成为一个标志性的记忆点了，从故事模式中NPC们你推我我推你，或者NPC把玩家推来推去，再到本作多人的新合作模式"狼群"中，不懂配合的队友为了杀个小目标，得到那点小分把其他玩家推倒在地。总之，推搡无处不在，类似的萌点游戏里还有很多，大家带上一颗萌心慢慢去发现就好！

再一次爱上这座村庄

跃出 动物之森

とびだせ どうぶつの森

机种 3DS 厂商 Nintendo 类型 模拟经营 发售日 2012年11月8日

我是从NDS时代才开始接触《动物之森》的。在此之前并没有对这个系列有所耳闻，也完全摸不清到底是玩什么，在发现进村之后自己除了采花摇树外什么都干不了后就果断把游戏丢到了一旁。但后来阴错阳差之下，我又一次走进了这座村庄，静下心来认认真真地看对话玩了2小时，便发现自己已经完完全全爱上了这里，从此便开始了长达2年的《动物之森》生活。我相信，每一个静心品味过《动物之森》的玩家都会为之着迷，短则几个月，长则数年。与其说《动森》是款游戏，不如说是一种生活，它在这个充满了浮华烦躁的世界中开辟出了一片自由的空间，任由玩家去创作属于自己的天堂。

完美的回归

《动森》是一款适合出在掌机平台上的游戏，这点从各作的销量就可见一斑。玩家喜欢的是闲暇时随手打开机器进入村子里闲逛上一圈的感觉，而不是定时定点正坐在电视前去完成那些日常任务。所以当任天堂公布新掌机3DS后，在玩家的最期待游戏名单中，永远都会有《动物之森》的名字，只是大家都没想到，任天堂会让玩家等了将近1年又9个月，而且在游戏首发时居然还玩起了饥渴营销的战略，导致许多玩家没能在第一时间就入手游戏，只能在网上大吐苦水。



抛开这些小怨念不谈，《跃出动物之森》确实对得起长久以来玩家们的期待。与NDS版相比，游戏的进化度非常之高，可玩性也是呈几何倍数增长。首先，村子的面积增加了不小，多了一条更长的海岸线，之前安置在村子内的博物馆、商店、理发店等设置全部转移到了商店街，村子内只留下了二手店、车站和役场，如此一来，玩家就拥有了更大的空间来建设自己的家园。



本作新增了公共事业这一内容，小动物们会不断地提议修建各种建筑，从最基本的桥、灯、看板、座椅，到风车、喷泉，乃至金字塔、狮身人面像，都可以修建，玩家可以依照自身喜好去建设最满意的村庄。另一方面，公共事业的出现，也能始终维持玩家的赚钱热情，每个建筑的花费少则几万多则几十万，让玩家总有种钱包要被掏空的感觉。

南国之岛是本作的另一个亮点，在这片常夏的小岛上，玩家可以尽情地捉昆虫钓鲨鱼来缓解钱包的饥渴，在游戏初期的帮助难以预估。此外，在小岛上还有各种小游戏项目，像是与小动物们玩捉迷藏、在夜晚的溪水边捕捉萤火虫、完成化石拼图等等，达成小游戏的条件后可获得奖牌，而这些奖牌则可用来换取具有南国海岛风情的家具与装饰品。

联机要素在本作中也得到了大幅强化，首先是玩家可以前往会员岛。会员岛外观与南国之岛无异，但玩家会在会员岛上遇到其他陌生的玩家，和他们一起做各种小游戏的话还将获得更多的奖励。此外，玩家也可以通过无线网络前往其他玩家的村庄或是邀请别人来自己家游玩、交换彼此已有的家具服装，或是高价抛售萝卜来大发横财。《动森》并不是想将玩家圈定在这座小村庄中，相反，它很鼓励玩家走出村子，与其他人互动。比如小动物会请求玩家为自己搞到其他村子的六个签名；再比如进入冬季后，要想尽快凑出雪人爸爸的家具，去其他玩家村子里戳数字是必不可少的步骤。

总之，《跃出 动物之森》的游戏性难以用这区区1千字就可简单概括，更多的内容是要玩家用一整年时间去慢慢体会的。相信在这一年之中，它也将带给玩家们不断的惊喜与欢乐。再一次爱上这座村庄吧，它值得你这么做。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 八重樱

开心时刻：周末，坐着小火车前往久未谋面的老友家中，和她一起在444club看演唱会、在海边数流星、在南岛钓鱼做小游戏，心情无限好！

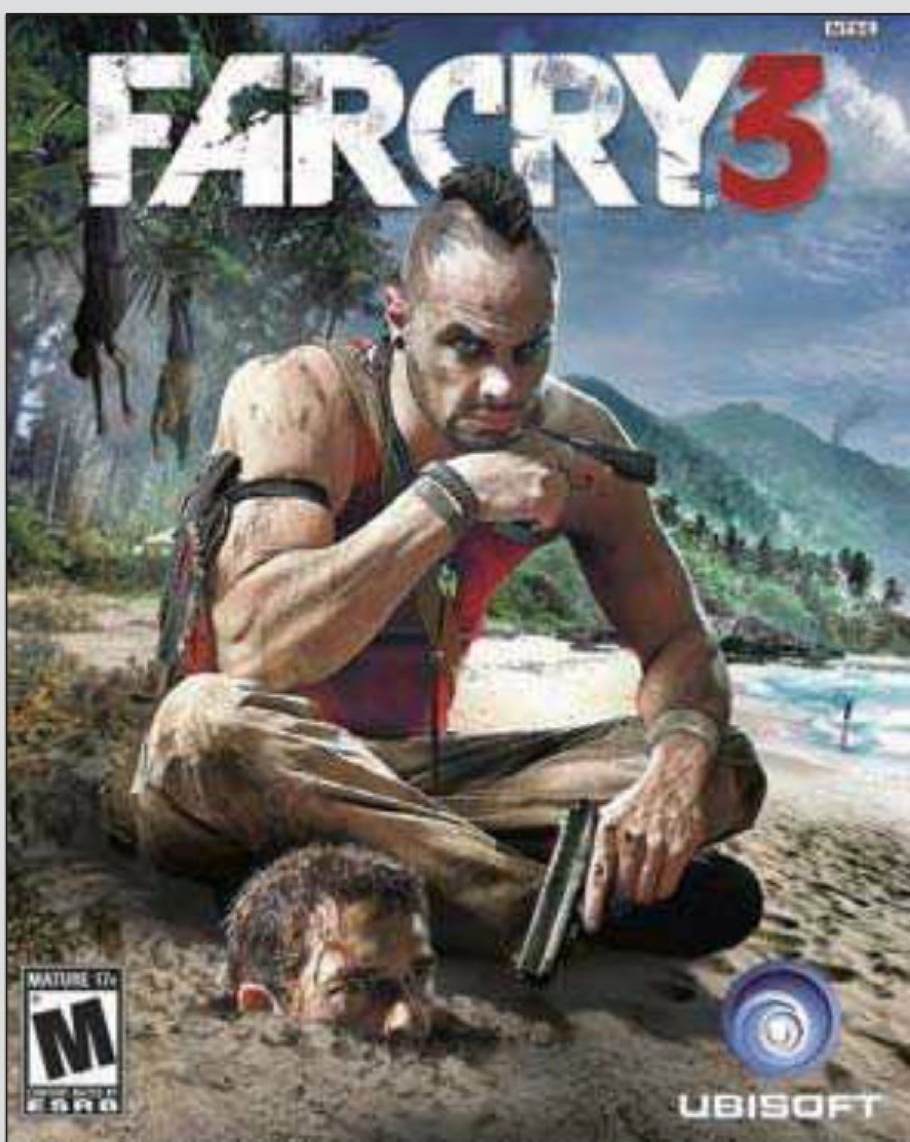
我曾去过一座孤岛

孤岛惊魂 3

Far Cry 3

机种 PS3/X360 厂商 Ubisoft 类型 主视角射击 发售日 2012年12月4日

不知游戏开场杰森跳入水中，音乐响起，有多少位玩家与我一同深感震撼，在跳入水中的一瞬间，一切都变了。回想起几天前在岛上驰骋，与Vass周旋，仿佛如自己经历过一斑，惊心动魄，难以忘怀。游戏的剧情远比我想象中要简单许多，既不是幻觉，也不是病毒，而是一段宅男拯救世界的内容，看似简单，其实潜藏了不少深刻的内容在其中。



现在欧美游戏的趋势很简单，向着大制作高成本的制作方向，把一款游戏越做越大，是今后游戏的发展趋势。《孤岛惊魂 3》中，整个岛屿都是玩家自由活动的区域，如果仅仅是塑造一片清一色的绿色场地恐怕不存在制作上的难度，不过岛上却藏着各种各样的细节。当玩家爬上塔，随着激动的音乐和镜头环顾四周的时候，那种冒险带来的刺激感难以言表。是的，这是一款献给喜欢冒险自由玩家的游戏。一座荒岛上，除了有疯狂的海盗外，各种原生态动物、植物以及各类遗迹建筑，颇具奇观的潜力。等不及冒险的玩家，就以行动来释放一切吧。



笔者曾在攻略前言提到本作的具体类型很难被定义，因为实在有太多元素在其中。像RPG那样的打造装备，养成角色。像沙箱那样的自由交接任务，像《COD》一样火爆的流程，还有类似《阿克汉姆城》的奇幻过场。本作无疑在各方面借鉴了其他同类游戏很多，但这种借鉴是喜闻乐见的，任何一项元素拿出来都可以看做游戏的长处，没有给人什么都想做，结果到头来全部没有兼顾到的感觉。

再说回剧情，游戏的剧情走势和我预想中的完全不同，一切远没有那么复杂，但却始终塑造了一种迷幻感，让人似信非信。比如主角杰森经常在受伤后进入某种“屠杀状态”，醒来后已经将附近的敌人全部杀死。虽然剧情中有提到他是传说中的英雄，但在狂暴的那一刻究竟发生了什么始终无法得到解释，这也是第一人称游戏的所特有的营造感。笔者曾猜想过这一切只不过是杰森的幻觉，他在杀死所有人时只不过是陷入幻觉后由当地的土著将敌人全部杀死，以此将杰森是英雄的结论强制灌输给他，目的是将其留在岛上。不过编剧的想法还是比较简单，这点让我有些失望。整个剧情中杰森越来越迷恋于杀戮带来的快感，甚至迷失自我。最后的结局中BAD END让人记忆犹新，杰森将朋友杀死后留在岛上，最终由土著女性领导人亲手杀死，算是剧情中最峰回路转的一段。不过其实两种结局最后，终究都没有一个真正意义上圆满的结局，诠释了杀戮之后带来的悲剧。主角从一开始见到同伴杀人的恐惧，到后期成为杀戮工具的转变，暗示着一切将会导向黑暗一面。

写到这里，笔者一直没明白，这么优秀的游戏结果在国内的受众群甚是稀少，反倒是玩表现不尽如人意的《生化6》人远在本作之上。我只想说希望玩家在探讨游戏系列感情的时候，不妨多放一份关心在真正制作出色的游戏身上，谢谢。

冒险度 ♥♥♥♥♥ 点评人 华尔兹

续作展望：如果有续作的话，能够加入更长的流程和多分支可以加强主线流程的可重复度。此外沙箱内容相比较来说可互动的内容还是有些少，续作中希望可以加入诱饵、陷阱、钓鱼这些元素。还有不得不说的帧数问题，希望《孤岛惊魂 4》在打造更加出色的画面同时兼顾到游戏帧数问题。

燃烧吧！钢之魂

第 2 次超级机器人大战 原创世纪

第 2 次スーパーロボット大战 OG

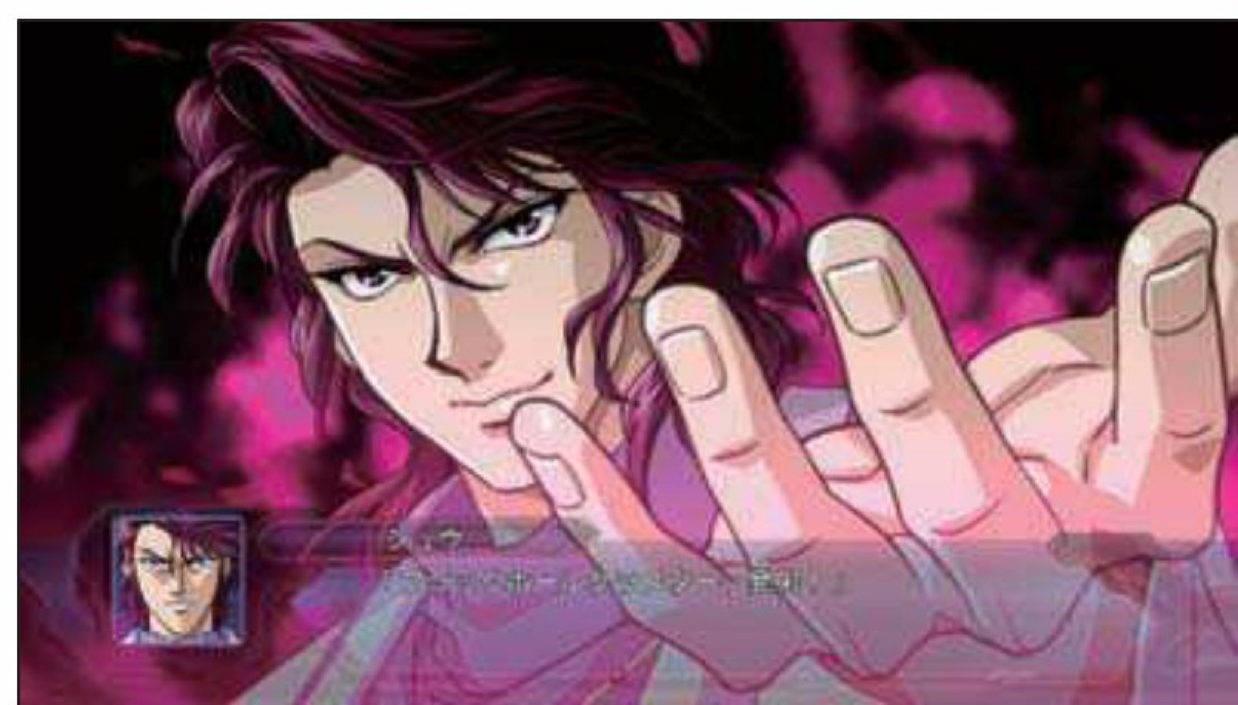
机种 PS3 厂商 NBGI 类型 策略角色扮演 发售日 2012年11月29日

经过数次延期，《第 2 次超级机器人大战 原创世纪》总算和苦苦等待的玩家见面，2D与3D背景结合的画面、热血的配乐、契合度极高的剧情。作为真正意义上的首部高清化作品，本作给了玩家们一个满意的答案。



新的探索

通常来说，视觉是人们最容易感受到改变的地方，本作的游戏画面采用了2D与3D背景的结合，在2D细腻的画风之下，结合了3D镜头转换所特有的速度感，为玩家们带来全新的观赏体验，大量的cut in加上大魄力的文字，击破画面不仅在爽快感上提高了一个档次，更全方位地展示了机体的魅力。回想《机战》在画面上做过很多尝试：真实比例、全3D化等，但都不受玩家待见。而这一次的探索可以说是成功的。新加入的“极限突破”系统比较考验玩家的站位布局，在提升爽快感的同时也加强了策略性。最令人满意的是游戏的奖杯设计，在游戏发售前不少玩家大呼不少奖杯“坑爹”，实际上游戏的奖杯设计十分出色，技巧型奖杯考验玩家对精神、角色以及系统的熟悉程度，不需要玩家在全模式通关外多花一点时间和精力，即使是“**よくある事**”这种看起来极其考验玩家人品的奖杯在EXHARD模式下也能够轻松入手。



旧的传承

在探索新内容吸引玩家时，制作组也不会忘记对原有的系统进行调整和优化，大家熟悉的组队系统、PP技能学习、SR系统、掩护攻击/防御等都得以保留。而这些系统经过多个作品的发展，达到了相当成熟的地步。例如SR的取得方式多样化、某些逆天的SP技能无法学习，在增加策略性的同时，让更多的玩家尝试一些新的玩法，玩家需要考虑移动、攻击距离和站位部署才能确保SR点的取得，一洗近年来的作品策略性较低的通病。剧情方面，本作修改了不少原作中的设定，让各个作品之间的衔接更加自然，整体的剧情表现也有不少亮点，在关键剧情处响起的音乐让玩家更加投入。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 洛克

续作展望：作为PS3平台的第一款《机战》，本作的弊端还是十分明显的——击破动画重复性太高、部分动画和之前的作品大同小异都是不该出现的硬伤，而开头高达十多话的“魔装机神”关卡也有些过头，容易引起部分玩家的反感，后期的剧情发展又稍稍有些过快。从《机战 UX》的闪电公布来看，本作的销量并不理想，相信发售日的一延再延是主因之一，希望制作组吸取教训，今后带给玩家一部更好的的佳作。

拟真赛车系列的新尝试

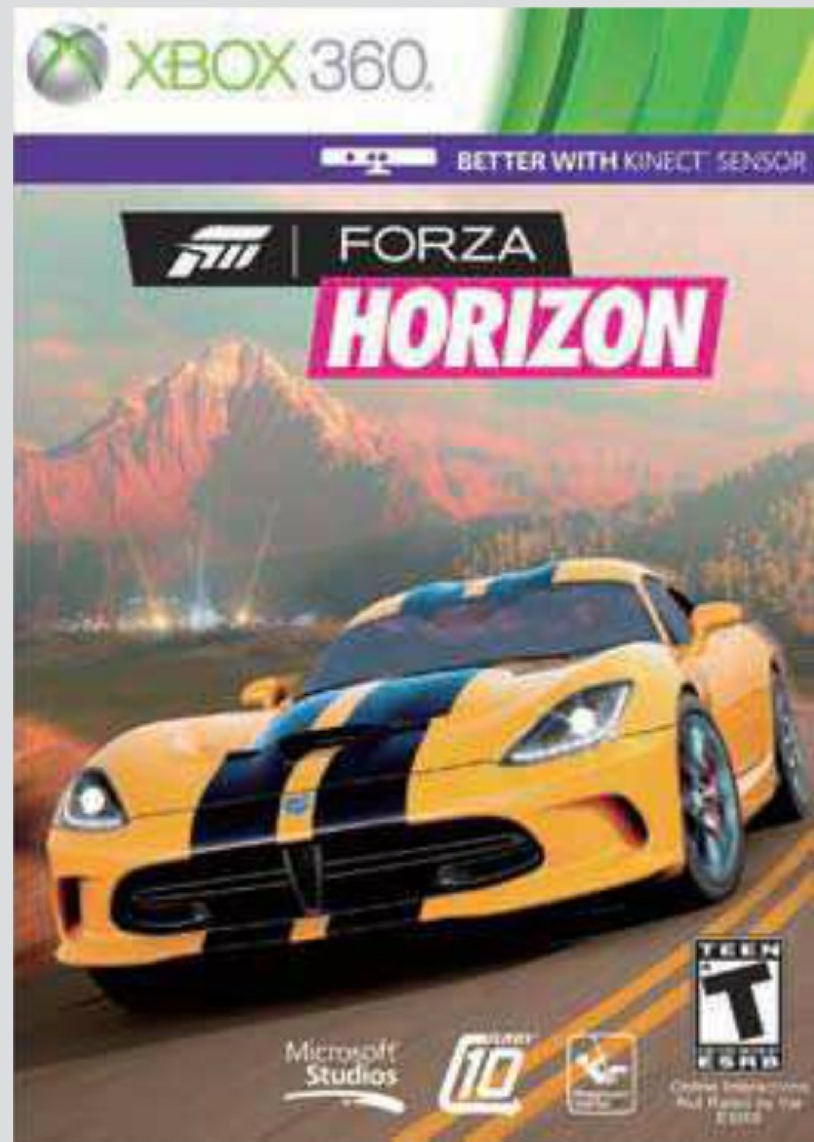
极限竞速 地平线

Froza Horizon

机种 X360 厂商 Microsoft 类型 竞速 发售日 2012年10月23日

在接触本作之前，我对于“《极限竞速》系列”的印象仍然是极其核心向的拟真驾驶游戏，足以和名作“《GT 赛车》系列”一较长短，其卖点是极其真实的驾驶手感和拥有极高还原度的车体建模。在真正地看到本作的预告片之前，我曾以为本作也不过是一款拟真赛车题材的作品，延续系列当中的一切特点，但既然游戏并没有继承系列序号，而是使用了一个新的副标题，当然代表着开发商正准备作出新尝试，想要提供给玩家们一种完全不同于系列以往的游戏体验。实话实话，在这一点上，本作的新尝试是相当成功的。

对于一般玩家来说，因为缺乏相关的知识和驾驶经验，所以难以体会到拟真驾驶游戏中的精妙之处，这是不是就意味着，一般玩家根本就没办法享受到驾驶所带来的乐趣了？本作给出了一个很好的答案。驾驶体验只是驾驶乐趣的一部分，在何处驾驶，路上遇到了什么风光，与什么样的对手比赛，秀出了什么样的高超车技，这些都是驾驶乐趣的一部分，而就算没有高超的车技，也不代表一般玩家就不能够享受在竞速游戏中驰骋时带来的快乐。驾驶的乐趣，并不仅限于驾驶本身，而是整个过程。





尽量忠实还原了科罗拉多州风光的地图宽广而充满了变化，让玩家能够尽情驰骋而又能随时被映入眼帘的美景所打动。游戏以“地平线节”这一融合了音乐表演和赛车元素的活动为主题，创造出了游戏中独特世界，在这里，测速照相机与摄像头不是为了逮捕超速司机，而是为了记录参赛选手的惊人车速而存在。路上遍布着撞碎后能够换来购买零件折扣的标记，拐角处的谷仓中藏着被尘封废弃的经典名车，到处是举办赛事的报名点，每一条公路都可以变成临时的赛道，每一个哨站中都有着精彩的炫技挑战，还有数十台名车在等着玩家去购买。而在历尽了这种种狂欢后，玩家还可以驾驶到各个美景处，为自己的爱车照相留念并分享给其他朋友。于是，当我们终于完整地体验过游戏提供的一切乐趣后，就会发现自己原来已经不知不觉地爱上驾驶了。

自由度 ♥♥♥♥ 点评人 稀饭

乐极生悲时刻：游戏中玩家可以通过连续作出特技来获得极高的人气奖励，但是奖励越大风险越大，只要在连续作出特技途中发生严重的碰撞，一切积分就会付诸东流。于是，在一次狂飙中赚到了一万分奖励的稀饭还没来得及开心，稍一分神就狠狠地撞到了公路栏杆上……

巅峰的极道之龙

如龙 5 圆梦之人

龙が如く 5 梦、叶えし者

机种 PS3 厂商 SEGA 类型 动作冒险 发售日 2012年12月6日

无论是销量还是评价都滑至谷底的《如龙 终焉》并没有真的让这个系列真的走向“终焉”，相反时隔一年后，翘首以盼的 FANS 等来了有史以来最充实最圆满的一部《如龙》正统续作——《如龙 5 圆梦之人》。它将系列最高峰推到了一个前所未有的高峰，让我们见识了极道之龙的真正形态。



龙头——冲击性的游戏舞台

虽然从《如龙 见参》开始，《如龙》以每年一款新作的速度在推出，但由于每作之间都有比较大的变化，所以玩家尝试起来总能保持新鲜感。对于《如龙 5 圆梦之人》来说，其最大变化莫过于舞台数量的增加，从曾经的一两个街区到本作的全日本五大都市，游戏将最能代表日本特色的繁华区还原于我们眼前。这些名声远扬的欢乐街并非死板的背景，而是人来人往门庭若市的世界，玩家既可以与行人互动，也可以在充满人情特色的店铺内流连忘返。对那些喜爱日本文化又碍于无法出国的玩家来说，《如龙 5》所创造的游戏舞台几乎可以称得上是一个天堂。



龙身——丰厚无比的内容

两年前发售的《如龙 4》前所未有地采用了 4 名主角来构成一个庞大的故事线，而本次的新作的主角包括桐生一马、冴岛大河、秋山骏、品田辰雄以及泽村遥在内共有 5 人，玩家得以从不同的视角来体验剧情的全貌。多角色章节加上时间跨度以及大量倒叙与插叙手法的运用，让玩家仿佛在观赏一部波澜起伏的电视剧，40 小时的主线通关时间也从侧面证明了这一点。本作不仅将系列在“剧情”方面的一贯特色演绎到了极致，在可玩内容上也下足了工夫，从夜店到餐厅、商店、球场、街机房、KTV 等等娱乐设施，到打雪仗、狩猎、钓鱼、开车等等迷你小游戏，游戏在这方面已经越来越接近我们熟悉的那个《GTA》，从内容上给予玩家的自由度与真实感达到了巅峰。

龙尾——略有瑕疵的不足点

或许是由于龙头龙身给人的体感过于完美，到了龙尾部分反而会觉得有点不满。具体而言，游戏的流程过长，中间免不了一些拖沓和不必要的过场，影响玩家的所追求的爽快感，特别是比较性急的人。为了让新上手的人也能不错过游戏的每个小环节，制作人刻意将诸多小游戏硬塞在主线剧情中，反而显得不是很贴心。这些问题并不致命，但却实实在在干扰了游戏的心情，算是美中不足的瑕疵。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

光膀子时刻：极道中的男人不管是穿着还是台词都非常霸气，做出来的动作也是如此。这里举一个比较让人印象深刻的动作——无论穿什么衣服或者穿几件衣服，决定战斗的主角们只要抓着领口就能一口气全部帅气地脱掉，一下子变成露出刺青光膀子！这个神奇的动作虽然极不合理，但却异常的帅气，帅气到连自己都忍不住要尝试啦！（笑）

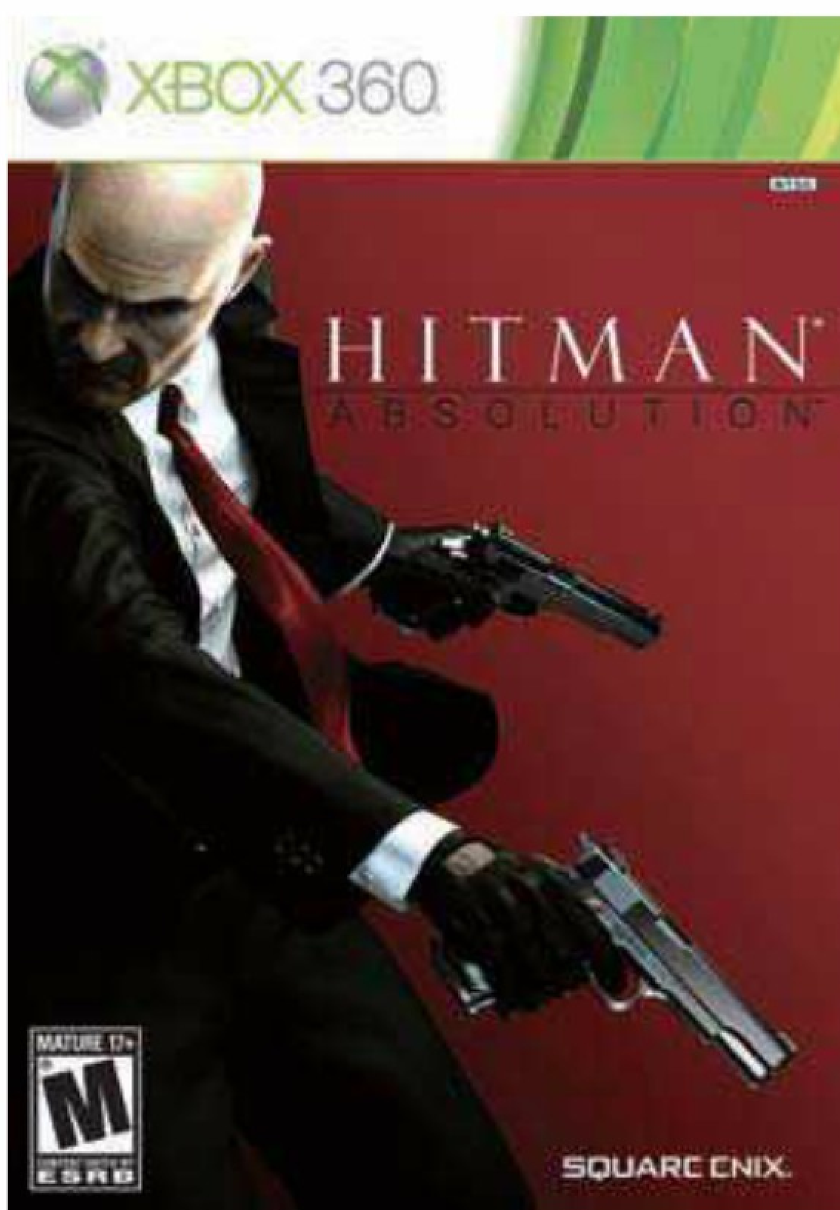
愉快无比的幸灾乐祸
杀手 47 赦免
Hitman: Absolution

机种 PS3/X360 厂商 Square Enix 类型 动作射击 发售日 2012年11月20日

刺杀理念

如今的潜入类游戏不算少了，因此竞争也非常激烈，有的竞争对手还口碑人气销量三丰收，那么冷酷低调的光头拿什么来跟对手对抗？那就是独特的刺杀理念。47 号是一名靠完成合约来谋生的传奇杀手，因此他要刺杀的目标从默默无闻到声名显赫的都有，不过这都与国家、政治什么的扯不上关系，使得整个游戏世界的架构比较贴近生活。既然牵扯不到“大”的利益，那么玩家要面对的就是小人物了，游戏中除了要刺杀的目标外，其他大部分都只是过着平淡生活的市民，他们的生死似乎不会对地球的运转造成什么影响，因此这些决定权都被交给了玩家，是低调通过，让他们的生活维持原状，还是从此给这些人的生命画上句号。

通常的潜入类游戏，似乎都只能用固定的方法来通关，以有限的方法杀死目标，玩家的表现顶多只能带来通关时间和评价上的区别，部分场景不使用特殊的方法几乎过不去。然而本作却不是走的这种风格，玩家使用



任何方法似乎都能通关，但其他的潜在玩法还有太多，关卡场景中的规划和目标的行为都是经过仔细设定的。玩家可以冲出去和警察、保镖等人物对杀，也可以采用事故杀人的方式来蓄意陷害，甚至通过伪装在目标食物里下毒，再悄然离开。方法很多，就看玩家怎么选。

注重细节

既然是贴近生活的游戏场景，那么必须要真实才会显得有代入感。本作的游戏世界充满了细节，除了发生在光头身上故事外，其他的 NPC 们也都有着各自的生活。警察也好，市民也罢，人人都有属于自己的喜怒哀乐，每天上班发个牢骚走会神是很正常的事情，这些举动也给光头的潜入提供了机会，只要光头是采取低调行动的方式来刺杀目标，那么就有机会了解到这些精心制作的“小剧情”。

各种腹黑

游玩本作的过程是紧张刺激的，光头的个性是严肃而冷酷的，而腹黑和恶搞却是无处不在的。事故杀人是本作一大特色，制作小组的创意将这个部分做到了极致，导致大部分玩家在“事故”成功后都忍不住发出“嘿嘿”的得意笑声。比如某个章节中，将目标烧烤用的辣椒油换成打火机油后，玩家只需要找个好角度等着看戏，眼看目标手下拿着掉包过的辣椒油走到目标面前，然后那傻子往烤肉上一倒，接着大家就能欣赏一个着火的傻子跳舞，多么欢乐的场景，特别是当光头从惊愕不已的 NPC 们身边光明正大地离开时，瞬间成就感倍增。除了腹黑，游戏中还有不少恶搞元素，比如给一本正经的光头穿上花栗鼠或陆行鸟的衣服……

腹黑度 ❤❤❤❤❤ 点评人 铃

摊手时刻：游戏中给我印象最深的是序章中那位可怜的警卫，他站在窗边和医生打电话，并欣喜若狂地得知之前的诊断报告有误，自己其实并没有得癌症。高兴的警卫对医生各种感谢，开心得忘乎所以，却不知道他正站在光头潜入的必经之路上……人生啊！



未来，由自己选择
无尽传说 2
テイルズ オブ エクシリア 2

机种 PS3 厂商 NBGI 类型 角色扮演 发售日 2012年11月1日

无尽分支

作为一款带“2”字的续作，本作的战斗系统自然没有太大的变化，最大的变化应该是剧情的推进、阐述方式上。本作的类型被定义为“用选择编织未来的 RPG”。游戏的主人公路特加也是系列中首个无口男主人公。他的台词、行动几乎全部都由玩家通过 2 选 1 的选择决定。其中，绝大部分的选项只会影响到台词或者剧情的细节发生差异，一小部分会影响到角色间的好感度，只有极小部分会影响到结局。因此，玩家能从思考这些选择的过程中，体验到比以往作品都要高的代入感。但同时因为主人公不会说多余的话——哪怕是读出选项中的台词都要通关之后才能开启语音——路特加给人的感觉相当违和，有时候存在感甚至不如同行的那位不能上场战斗的萝莉。不过值得一提的是，本作是系列首款能够让玩家“为了自己认为最重要的人放弃一切”的作品，并且在达成这个结局的过程中要背负选择带来的背叛感——这里就不剧透了，总之，哪怕你觉得本作的整体剧情乏善可陈还带点老套，但那一段也是非常成功非常值得回味的地方。





无尽刷刷刷

玩到现在，游戏给笔者最不满意的地方就是需要刷的奖杯太繁琐了（至少我还真没听到有人说对这点满意的）。如果说前作的奖杯设置恰到好处的话，本作无疑可以用失败来形容。就拿特性和掩护技相关的奖杯来说，本作算上主人公一共 9 个角色，每个角色的特性和掩护技都要发动 450 次才能达成一个奖杯，足足是前作的三倍，某些人的特性还不是那么容易发动的。这意味着想要取得白金，漫长的刷刷刷是逃不掉的了。要是知道方法，顶多就枯燥一些，花点时间就能完成了。但要是不查看攻略，等待你的就是一条不负“无尽”之名的刷子道路。其实作为一款续作来说，想提升奖杯难度这点可以理解，但将前作已经做过的事情再重复三遍，这种手段无疑是太低端了。不禁令人怀疑，厂商是已经黔驴技穷呢，还是懒到连花点心思去修改一下奖杯都不愿意做。而本作目前的销量约 41 万左右，相比起前作首发 50 万销量令人颇为失望。

无尽 DLC

嗯，玩过前作的各位想必还会对那些令人又爱又恨到咬牙切齿的 DLC 记忆犹新吧，本作这么好的机会怎么 NBGI 又怎么会错过。本作固然要继续发扬这个优良传统，除了有历代角色的服装之外，这次还变本加厉，NBGI 凭借的自家版权大户的优势，让 DLC 服装与当下热门的动漫作品《Code Geass》《魔法少女小圆》进行联动，光要买完这些联动 DLC 就差不多抵上一张游戏的钱了。

代入感 ❤❤❤❤ 点评人 宇宙人

续作展望：平心而论，个人还是挺喜欢本作的系统的。但是重复劳动的事情希望还是免了，至少，要刷的东西不要再翻倍什么的，真心吃不消。从结局来看还不能断言会不会有《TOX3》，但明显还有可以继续编下去的空间。如果真要出续作的话，记得让萝莉参战啊！！！！（被拖走……）

电玩秘史



任天堂金龟婿的爱情故事

如果你对任天堂的历史有所了解，可能会知道为任天堂开创了美国市场的最大功臣是山内溥的女婿荒川实。在 David Sheff 的任天堂专著《Game Over》中，曾详细描述了荒川实与山内溥之女山内洋子的爱情故事。

山内溥是一个保守、固执的老人，从来不允许女儿参加那些“败坏门风”的西洋聚会。但是在山内洋子即将毕业的那一年，在好友的邀请下，终于忍不住诱惑，趁着父亲出差的机会，参加了一个圣诞舞会。

从来没参加过舞会的山内洋子十分害羞，她一个人静静地站在角落里，不知所措地摆弄着手中的酒杯。这时一个愣头愣脑的男孩请她跳第一支舞，第一次穿紧身衣、高跟鞋的洋子笨拙地在舞池中移动，对方同样是笨手笨脚。洋子的好友见状赶紧过来救场，并把她的舞伴介绍给了洋子——这个人就是荒川实。

荒川实是麻省理工学院高材生，才高八斗、英气不凡，山内洋子对她早有耳闻。原来洋子的好友秀子就是荒川实的表妹，经常在洋子面前夸耀她的表哥有多帅、多么有才。这次在舞池上的邂逅，两人一见钟情。整场晚会下来，他们都没换过舞伴，跳完舞就躲到角落里窃窃私语。相谈之下得知，原来山内家与荒川家早有渊源，洋子的一个姑姑曾与荒川实的一个叔叔订婚，可是双方交换了聘礼之后，男方居然悔婚，后来女方砸碎了男方送的聘礼后将之退回，闹得十分尴尬。

舞会之后，荒川实无可救药地爱上了洋子。荒川家与山内家都是京都的名门望族，京都市街一带有五分之一的地都是属于荒川家所有，但做实业的山内溥一直很看不起荒川这种靠祖上基业的封建家族。不过洋子的母亲很支持女儿的选择，她还邀请荒川实到山内家吃饭。席间，山内溥就像对待来应聘的小职员一样，居高临下地问了一连串问题。山内溥问：“你上的是哈佛大学吧？听说是不错的学校？”

“不是哈佛，是麻省理工学院。”

“这什么学校？没听说过。”

荒川实与洋子解释了一番，然后他们一起到客厅里喝茶。山内溥上下打量了荒川实一会儿，然后面无表情地说：“如果你想娶我的女儿，那就请快点！”

这突如其来的首肯差点让洋子惊讶得差点把茶喷了出来。原来，山内溥其实很敬重荒川实的父亲，而之所以能放心地将女儿嫁给荒川实，竟然是因为他觉得荒川实长相平平，所以应该比较可靠，不会被别的女人勾走。最后他语重心长地对女儿说：“如果他长得帅的话，我大概就不会答应了。”

荒川实与洋子的婚礼就在那一年 11 月举行，地点在山内家附近的一座公园里，办得非常隆重，邀请了 350 多人。仪式结束后，还在全京都最豪华的酒店里大摆筵席。

婚后洋子跟随荒川实搬到了东京新宿附近，就在当时荒川实



就职的丸红公司旁边。他们的生活幸福美满，每天黄昏时分都会手牵手逛公园。受过西洋教育的荒川实也很会营造浪漫氛围。但是朝夕相对的甜蜜日子很快就过去了。实力不凡的荒川实晋升为丸红的业务骨干之后，承担起了公司的海外事务，一年有 10 个月的时间都在海外出差，回来的两个月时间也大多是在参加各种交际应酬，而洋子对这种场合十分不适。在他们的第一个女儿降生之后，洋子甚至考虑过离婚。有一次去成田机场接机，两人竟然擦肩而过——因为分离太久，他们竟一时间没认出对方。

1977 年的一个晚上，荒川实兴奋地对洋子说，他们要一起搬到温哥华了。因为公司要在加拿大做一个大项目，需要荒川实长期驻守温哥华。洋子本来对于前往一个陌生的国度感到惊恐，但是想想这样总好过与丈夫常年分离。而且洋子大学时学的是英国历史，在语言方面完全能够适应。

搬到温哥华的第二年，洋子的第二个女儿降生。在此期间，他们搬了 8 次家——因为不想用家里的钱，他们并没有在当地置业，又不想白白支付高昂的房租，所以一直是蹭房住。荒川实有不少熟识的教授退休后在加拿大养老，他们一家三口就辗转于各种



▲拍摄于1986年的照片，从左至右分别为Rare的Joel Hochberg、Chris Stamper、Frank Ballouz，美国任天堂副总裁霍华德·林肯，以及荒川实。

教授闲置的房子之中。当第二个女儿降生之后，荒川实知道一定要买套自己的房子了。当时荒川实负责的地产项目终于上市，获得了丰厚的利润，荒川实也得到了一笔可观的奖金。他用这笔钱在温哥华买了块地，盖了一座自己的房子，但他们并没有在这座房子里住太久。

当荒川实在温哥华打拼出一片天地之时，山内溥正对巨大的北美市场垂涎不已。山内溥曾说，如果自己会英语的话，一定要亲自去美国开疆拓土。他要派最信任的人为任天堂开拓北美市场，而自己的儿子太年轻，在北美有实际成功经验的女婿无疑是最佳选择。1980 年荒川实与洋子回京都省亲时，山内溥向荒川实提出了希望由他帮任天堂开拓北美的构想。荒川实乐于挑战新领域，反而是已经爱上温哥华的洋子不乐意了。她还担心今后外人会说她丈夫是个只会靠岳父吃软饭的窝囊废。

1980 年 5 月，荒川实带着夫人和两个女儿离开了温哥华，搬到了纽约。对于雄心勃勃的荒川实来说，纽约无疑是施展抱负的最佳舞台。山内洋子成为了美国任天堂的第二名员工，她在百老汇的一栋大楼里租了一间办公室。此后她跟着荒川实跑遍了纽约的街机厅，考察当地的市场特征。他们还在新泽西州租了一个仓库，房东就是马里奥先生——也就是马里奥的名字起源。

美国任天堂创立 20 余年后，外界曾猜测荒川实将会是山内溥最理想的接班人。然而山内溥却将位子传给了外人岩田聪，随后荒川实宣布辞职，业界传闻荒川夫妇与山内溥多年来关系不和。荒川实辞职后没有返回日本，而是与洋子一起定居夏威夷，从此与任天堂再无瓜葛。2004 年 BBC 制作了关于任天堂如何崛起的纪录片，特别采访了荒川实与洋子。荒川实透露，当年山内溥要求他


■年轻时的荒川实。

和他一样冷酷无情，以铁腕控制第三方。二者在商业理念上发生了严重分歧。之后 BBC 透露任天堂曾试图阻止他们采访荒川实，但荒川实本人很乐意说出一切，不过在面对镜头时，他还是显得很紧张。而山内溥则是拒绝了 BBC 的采访。荒川实说，山内溥从不到夏威夷看望他们，除非是确实有商业需要，山内溥说过去看他们“有何意义？”不过也有熟悉山内溥的人说，其实是因为他怕坐飞机，所以几十年来他很少离开日本。

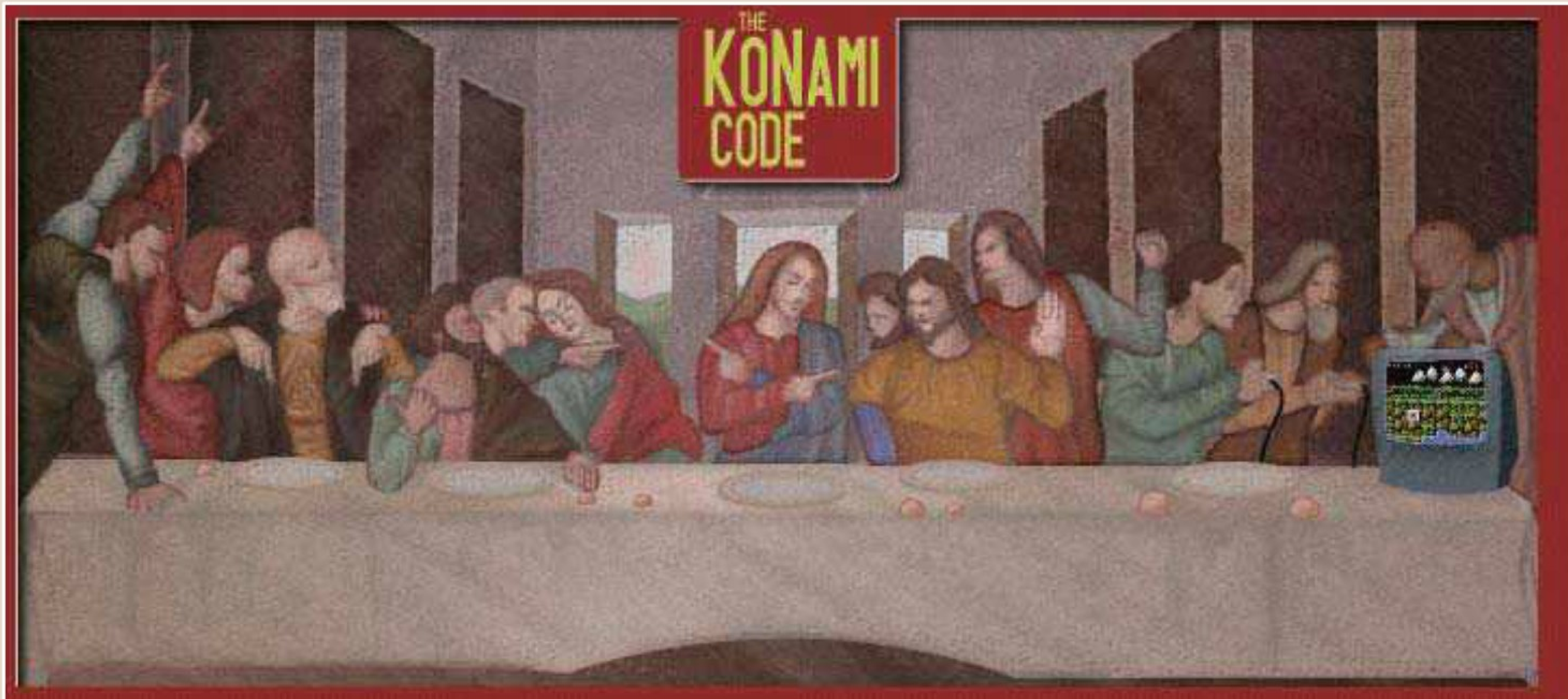
上上下下左右左右BA
——Konami秘技的秘密

“上上下下左右左右 BA”——经历了 FC 时代的玩家们对这条秘技应该都烂熟于胸了吧？这就是鼎鼎大名的“Konami 秘技”，是游戏历史上最著名的秘技，也是最广为人知的秘密。这条秘技诞生于 1985 年，它的创造者叫做桥本和久。

桥本和久出生于 1958 年 11 月 15 日，1981 年加入 Konami，当时和他同期入职的还有 30 名大学毕业生。桥本和久最初是负责设计弹珠机，后来开始参与街机制作，创造了《Scramble》、《超级眼镜蛇》等游戏。Konami 加盟 FC 第三方阵营后，首批作品是街机移植游戏，桥本和久参与了这些项目，他参与开发的第一款游戏是《田径》，整个游戏只有两个人负责，花了半年时间。在此期间他们还抽空为本作设计了一个专用手柄。接着他参与将街机游戏《宇宙巡航机（Gradius）》移植到 FC 上。

《宇宙巡航机》的 FC 版总共有 4 人负责，开发时间也只有半年。在进行游戏测试时，不擅长射击游戏的桥本和久觉得这游戏难得过分，简直不可能通关。所以他就暗中做了一条指令，将其输入之后，玩家就能得到最高火力。做这条秘技本来只是为了便于进行游戏测试，但是在最终交给卡带厂生产时忘记将其删除，结果就相当于留下了一条 BUG。

Konami 对 FC 版《宇宙巡航机》的期望很高，预测其销量可达 100 万套，但是后来只卖掉五六十万。尽管如此，桥本和久留下的“BUG”成为一个口耳相传的秘密。有玩家无意间发现输入“上上下下左右左右 BA”之后能实现火力全开的超级状态，因为游戏太难而愁眉不展的玩家们为之欣喜若狂。很快这个秘密就在玩家中传开了，还有一些杂志也刊载了本作所隐藏的这个大秘密。



在 FC 时代，故意在游戏里放一些隐藏要素不仅是厂商们常见的做法，更被视为一种提高游戏销量的手段。因为在那个资讯不发达的年代，游戏里的隐藏要素很容易成为玩家们兴趣盎然的讨论话题，玩家会兴奋地将自己发现的秘密告诉朋友，由此造成的口耳相传现象会大大提高游戏销量。桥本和久也经常在他参与的游戏里放入许多隐藏要素，比如在《田径》里放了三四个 UFO。这些隐藏要素随着游戏本身热度的消退而渐渐被人们遗忘，但是 Konami 看到《宇宙巡航机》的秘技大受欢迎之后，决定依葫芦画瓢，在之后的几款高难度游戏中故意加入了这条秘技。最有名的是美版《魂斗罗》中，在标题画面输入“上上下下左右左右 BA”就能得到 30 条命。因为此前《宇宙巡航机》的知名度有限，所以这条秘技又被称为“魂斗罗秘



技”或“30条命秘技”。

《宇宙巡航机》与《魂斗罗》之后，Konami在其他许多游戏里如法炮制。一些玩家在不同游戏里偶然尝试后发现竟然真有惊喜，于是“上上下下左右左右BA”就成为一条万用秘技被普遍记住。甚至其他厂商的游戏也引用了Konami秘技。为了让玩家继续摸索实验，保持发现秘密的惊喜，Konami秘技并不是一成不变，而是有多种变化形态，不过一般都包含“上上下下左右左右”。当成长于FC时代的人们长大之后，他们将Konami秘技带到了各行各业。早些年的Palm webOS设备可通过输入Konami秘技进入开发者模式，很多网站中输入Konami秘技会出现彩蛋。弗朗索瓦·贝鲁竞选法国总统时，在其官方网站上输入Konami秘技，会出现8位机风格的竞选视频。电影《无敌破坏王》中也出现了Konami秘技。在其诞生20多年后，“上上下下左右左右BA”正在成为游戏业的代表符号之一。

◀在QQ音乐（y.qq.com）输入Konami秘技，将会出现魂斗罗并播放背景音乐。

“感谢任天堂”如何成为网络流行语？

如果你经常上日本的网站、博客或论坛，多多少少会看到这样一句话——“ありがとう任天堂”，即“感谢任天堂”。这是日本的一句网络流行语，最早于2009年出现在日本的知名游戏网站“忍之阎魔帐”，因为《新超级马里奥兄弟Wii》惊人的首日销量有感而发。原本这是一句赞美任天堂的话，但是在网络的流传之中渐渐变味。

2010年“ありがとう任天堂”成为日本最大论坛2ch的十大流行语之一，讽刺的是，发表此流行语的大部分并非任饭，而是任黑。通常是在一条关于任天堂的新闻之后，跟着一句“ありがとう任天堂”。这句话透着酸不溜秋的味道，它代表了许多非任系玩家的普遍心态。比如Wii的某个第三方游戏大暴死、任天堂某暴力社员被逮捕、任天堂为地震灾区捐赠3亿日元、《怪物猎人》移籍Wii等，无论好事坏事，都可以附上一句感谢任天堂。有的是真心感谢，而更多的是一种反讽。实际上，2010年后日本游戏市场陷入低谷，游戏制作水平低下，业界充斥着低投资劣质游戏，很多日本玩家将此归咎于任天堂。不少人认为NDS和Wii的出现破坏了市场环境，导致第三方们不再像过去那样努力开发优质游戏，而更倾向于投机取巧。从2010年开始，在Wii和NDS上惨败的第三方游戏确实不少。当然，将责任都推到任天堂头上有些偏激。不过一句酸溜溜的“感谢任天堂”总好过恶语相向。



铁拳：3D技术之争的产物

“当时SCE的社长久多良木健曾在他的书中写道，造就PS成功的三大关键因素之一就是与Namco合作。”回想起辉煌的PS时代，《铁拳》制作人原田胜弘骄傲地说。

据原田胜弘回忆，其实当年在开发《铁拳》的原型时，根本没想过会把它变成一款格斗游戏。当时Namco只是不断地在3D技术上向前进。Namco与世嘉是当时全球3D技术最强的两家公司，世嘉公布了《VR战士》之后，Namco大受刺激，马上集结了公司里最精英的技术团队，开始进行“3D人物建模操控”的研究。那时他们只想做出比《VR战士》更逼真的多边形人物模型，而超越世嘉的关键就在于纹理贴图。《VR战士》最初是没有纹理贴图的，其人物多边形上只有简单的颜色。而《铁拳》是第一款使用了纹理贴图的格斗游戏，而且能够达到秒间60帧。

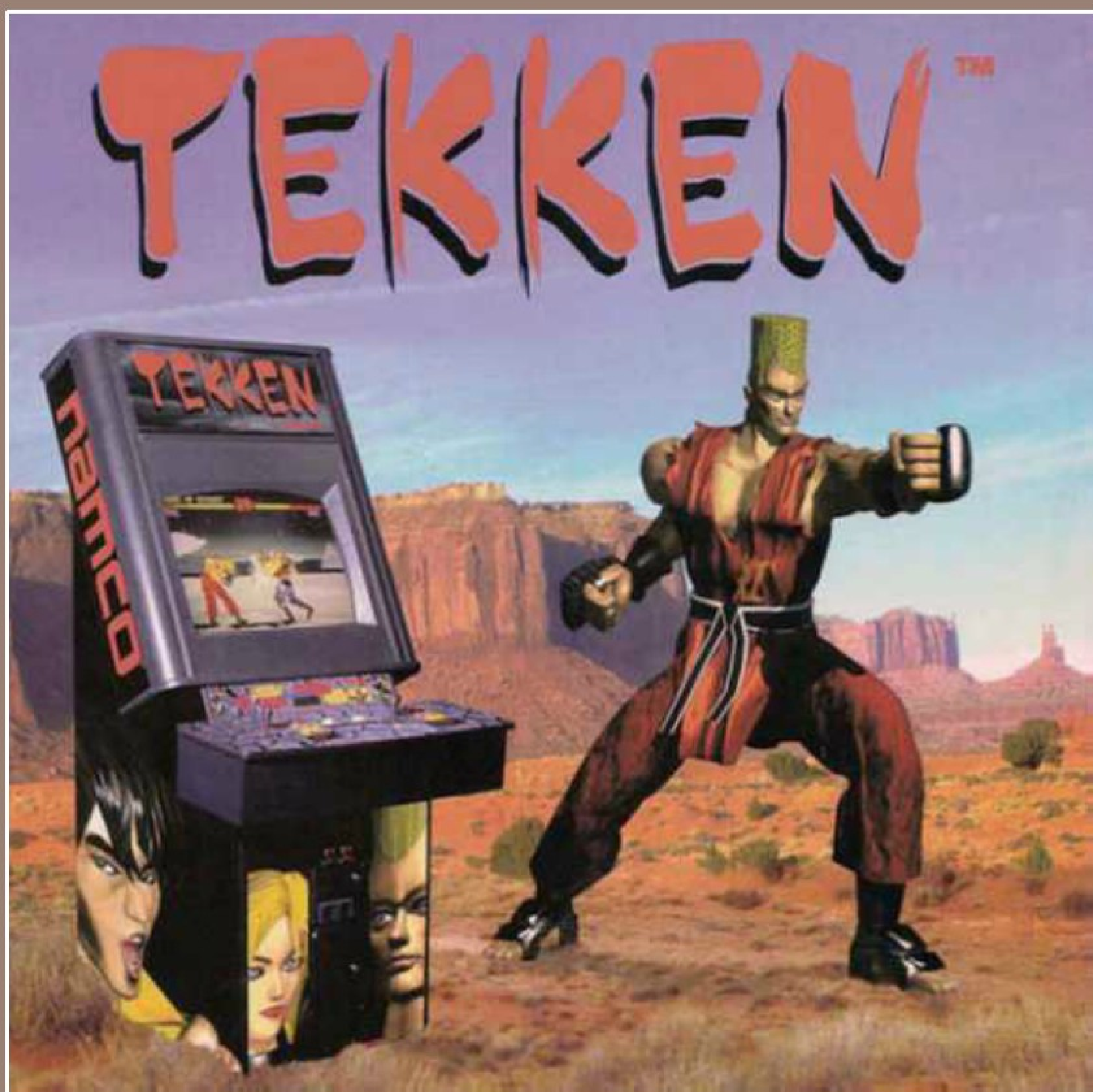
当时Namco没有格斗游戏的制作经验，在人物建模上就碰到了许多问题。比如制作杰克的建模时，因为无法对其下半身的大小进行调整，结果造成其上半身过大而下半身过小的荒谬比例。在格斗的平衡性方面，就连无限连技这种低级错误都不能修正。尽管如此，对3D新时代的兴奋让大家忽略了这些不足。原田胜弘说：“尤其是在多边形技术方面，Namco当时至少比全世界所有人都领先了一两步，这一点索尼和任天堂都知道。”

到开发《铁拳2》时，Namco和索尼已是野心勃勃，他们都希望本作成为世界最强的格斗游戏。本作在技术上确实全面提升了格斗游戏的标准，人们很难相信PS这么一台家用机竟然真能做到完全不输给高端街机的游戏画面。游戏中的人物动作也是3D格斗游戏的巨大进化，就拿警察雷武龙来说，他的丰富动作就可以说是3D多边形人物的飞跃式进化。而到了1998年的《铁拳3》，Namco基本上把PS的机能用到了极限。原田胜弘说：“家用机版的《铁拳》获得了巨大的成功，打破了很多记录，得到了很多人的赞美。但是开发团队其实是喜忧参半，它不是一款移植度100%的游戏，我们本来可以做得更好。”

对于原田胜弘来说，每一作《铁拳》都有遗憾。PS2上《铁拳TT》最大的遗憾竟然是“把多边形数浪费到牙齿上面了”。因为首次为PS2开发游戏，以为其性能足够强，就把人物的每一颗牙齿都用多边形做了出来。结果是徒有细节，而实际效果却不甚理想。之后的《铁拳4》多边形数不如《铁拳TT》，整体画面感却好得多。

原田胜弘的发言总是很出人意料，对于本人最喜欢的角色，他的回答是：“角色的流行度在不同国家都是不大一样的，有趣的是，过去17年来有一个角色在世界各地都是最不受欢迎的，那个人就是严龙。所以每次被问到‘我最喜欢的角色是谁’时，我的答案就是严龙。”





尘归尘土归土
——老街机的生命终点





作为全球游戏产业的发源地，美国曾是世界最大的街机生产与消费国。在1980年代初美国街机业最繁荣的时候，几乎所有的营业场所都会看到街机的影子。从商场、酒吧到餐馆、便利店乃至花店里都能摆着几台街机供顾客游玩。但是从90年代开始，街机开始从美国大陆上逐渐消失，如今街机行业在美国几乎已经灭绝，还在经营的街机厅寥寥无几。

那么，那些曾在各种场所里给人们带来欢乐的街机都跑到哪里去了？其中有一部分成为了收藏家的私人珍藏，比如迈克尔·杰克逊就收藏了数量令人震惊的街机。在美国，个人收藏有数百台街机的狂热收藏家并不少。近年来，在美国的一些地方也出现了专门经营经典街机的怀旧场所。

但是大多数玩家们没有意识到的是，80年代初街机热潮里服役的绝大多数街机早已从这个星球上消失了。那时最流行的《吃豆人》、《大金刚》、《太空侵略者》等街机游戏所创造的销售记录至今没有被打破，而那时所生产的数百万台街机大多没能幸存下来。

在1983年的“ATARI SHOCK”之中，倒下的不仅是美国电视游戏市场，街机市场也随之陨落。先是在1982年夏季，美国街机业开始露出疲态，第二年就开始做自由落体运动，市场饱和与设备老化是主要原因。

1984年，大量街机业经营者破产。生存下来的从业者也都大幅缩减规模。那些设置在非街机厅的各种场所里的街机，其实并非由其各自的店主所拥有，而是由厂商借其一方宝地设置在那里的。随着街机业的陨落，这些地方的街机首先消失。随着需求量的减少，街机生产商们的仓库里存货堆积成山。大多数老机器根本不会有人接手，不存在任何转售的价值。与







其让他们在仓库里占地方，倒不如直接拖去垃圾场埋了。就这样，大部分街机被当作垃圾填埋。还有一部分街机，因为其中的部分零部件还有价值，所以就被开膛剖肚，其中的显示器和部分基板被卖给一些有需要的工厂，而剩下的筐体被砸烂、烧掉或者填埋。还有一些就扔在废弃的仓库里发霉。这种让很多玩家心痛的做法延续至今。

很多免于被填埋的经典街机游戏一般被改造成新作，这也是很普遍的做法。当年宫本茂的处女作《大金刚》就是用一批生产过剩的旧街机改造的。但是有能力改造街机的只有厂商本身，对于那些已经把街机买下来的街机经营者，当那些街机不再有人玩的时候该如何处理？ 1983 年《Mr. Do！》的出现帮很多街机经营者解决了难题。这是一种街机转换套件，街机经营者们将其买回来后，再配合一些零部件，就可以把旧街机改造成新游戏。最初，很多街机生产商为了提高新机的销量，对于这种街机转换套件都是持极力遏制的态度。但是随着街机业的萧条，他们也慢慢地从了。为降低运营者们的风险，街机生产商们开始主要提供那种只要换卡带就能变成新作的标准型街机。

1990 年代初，《街头霸王 II》掀起了新一轮街机热，随之而来的是新一轮的街机改造热。街机改造套件趁此机会而狠狠地热销了一把。当时很多经营者将全部旧街机都改造成了《街头霸王 II》。此后又出现了多卡式街机，即一台街机里包含有多款游戏，经营者可以根据当地的具体需求直接更换。还有一些个人收藏者用廉价收的街机零部件，结合 MAME 模拟程序自制街机。

在《街头霸王 II》的热潮过后，面对新一轮的街机业大萧条，多数街机经营者们不再是简单地把机器当垃圾处理，而是低价卖到了墨西哥、印度、中国等发展中国家。但是在发展中国家也看不上这些老游戏之后，它们的最终命运还是变成垃圾。

你不知道的里之《生化危机5》

整个《生化危机》的开发史，就是不断改方案的历史。在著名的《生化危机 1.5》和《生化危机 3.5》之外，其实每一作《生化危机》都有许许多多被删除的有趣内容。可能你已经忘记了，《生化危机 5》早在 2005 年 6 月就已经正式公开，两个月后公布了首个 CG 预告片。这是在《生化危机 4》之后 Capcom 所定的方案，舞台是在中东或非洲，画面中可以看到克里斯在街巷中行动，遭到一群敌人的袭击。

这段预告片的画面风格与整体氛围与后面的成品相似，不过克里斯的相貌年轻一些，体型也没有那么臃肿。在当时的访谈中，制作人表示游戏中时间的流逝以及其后会对游戏性产生巨大影响，并影响到人物的能力。而且当时构想的《生化危机 5》是纯粹的单人游戏，谢娃是一个 NPC，身分为当地民兵。她在后期才遇到克里斯。

2007 年，《生化危机 5》再次公布新预告片时，也出现了许多在成品中看不到的东西，包括场景和敌人的攻击方式。在游戏开发的最后阶段，Capcom 还在大量删改内容，比如直升机坠毁那段本来是完全可操作的，而不是一系列 QTE。

在 Capcom 后来发售的画册中透露，原来的剧情设定中，Excella 本来是 Tricell 男性 CEO 的秘书，威斯克为了接近 Tricell 而故意取得她的芳心，他们都以为自己能够控制对方。男性 CEO 的概念被取消后，就变成由 Excella 掌权，并将其设定为更优雅的名流。此外，开发人员一直不忘在过场动画中展现她的胸部。

2004年的设定图





▲原来的设定中整个游戏是从这一幕开始：克里斯对Uroboros。

◀在这艘巨轮残骸中本来有一间武器店。



▲吉尔所扮演的角色在概念阶段数易其稿，按照原来的设定，如果玩家在某个剧情时刻做出错误决定，吉尔将永远死去。



▲谢娃的原设定图，穿着民兵的服装。



■沙漠地带，被取消的原因是在这种巨大的开放关卡里很难找到掩体。



▲《生化危机4》中的武器商人原本打算在五代中回归，在城镇中有许多商店，还可以从里面偷武器和弹药。

世嘉穿越了！21年前的全息成像游戏！

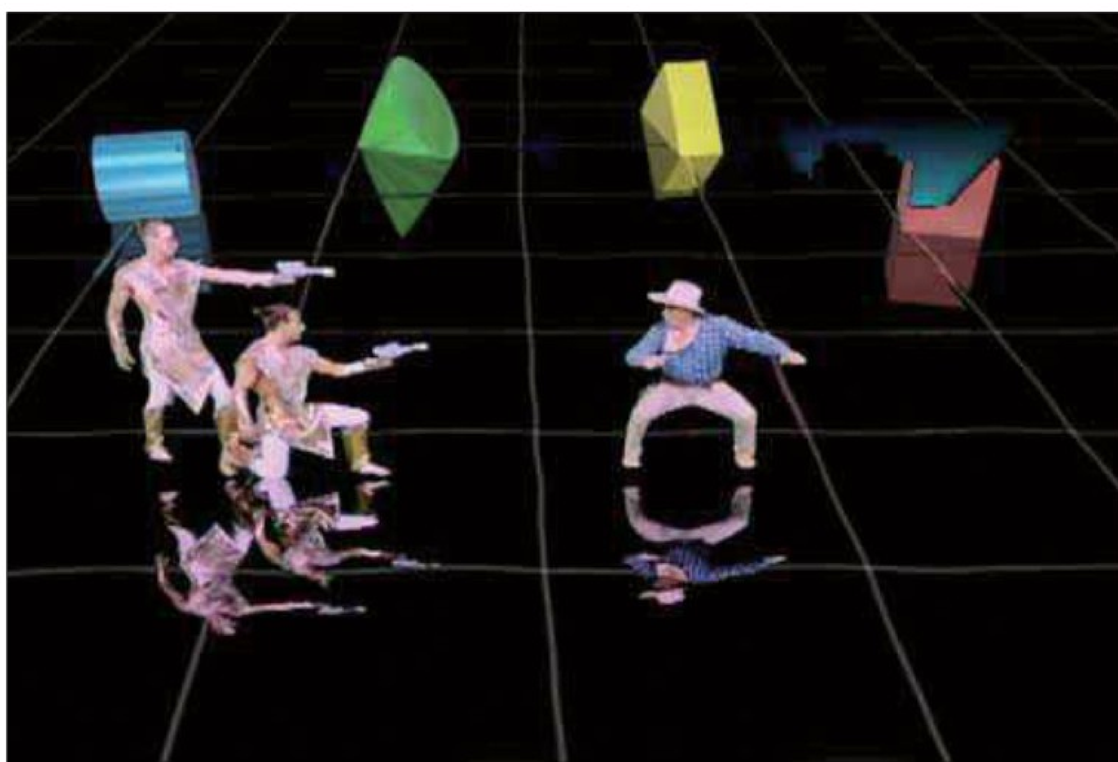
前两年的3D游戏热潮后，近来3D游戏不再那么有话题性。归根到底，戴着个眼镜玩游戏不是那么有趣的事，而且亮度也会降低许多。而3DS提出的裸眼3D概念如今也是形同虚设。3D的终极形态应该是全息成像，就像科幻电影中描绘的一样，画面在空气中呈现，就像幽灵一样。你可能不知道的是，这种技术并不是那么遥不可及，其实在20多年前，它就已经被应用于游戏中！

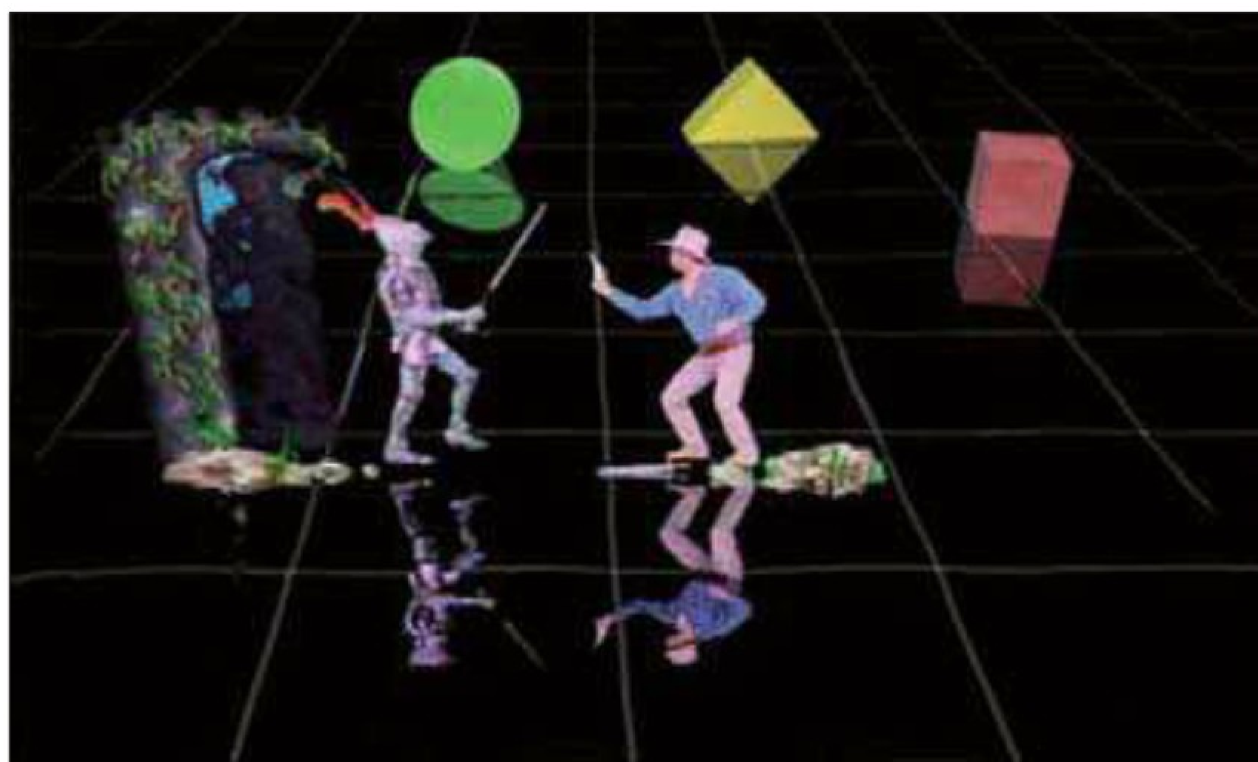
《时空旅行者（Time Traveler）》是一款"立体成像镭射光碟FMV游戏"，所谓"FMV"即"Full Motion Video"，也就是全程播片的意思。这种游戏就相当于一部互动的动画和电影。在上世纪八十年代和九十年代初，因为受到硬件性能限制，有不少街机游戏采用这种FMV游戏的方式吸引眼球。世界上第一款FMV游戏是1983年的《龙穴大冒险（Dragon's Lair）》，这款游戏的作者是Rick Dyer，《时空旅行者》就是他的又一个创举，它是"世界第一款全息成像游戏"。它利用一个CRT电视机和大型曲面镜，投射出类似于全息成像的画面效果。



▲《时空旅行者》造型特别的机体。


▲机身内部是一台很普通的电视机。


▲游戏画面看起来就像是在舞台上表演的小人。


▲玩家会在不同的时代穿梭。

游戏讲述一个疯狂科学家Vulcor发现了一种能够操控并扭曲时空的方法，玩家扮演西部牛仔Marshal Graham，要阻止他的阴谋，并从星际联邦的手中拯救公主Kyi-La。玩家要穿越不同的时代，追击邪恶博士，克服重重困难，并化解Vulcor造成的破坏。

《时空旅行者》的动作场面是在加州圣地亚哥拍摄的，动用了40名演员，导演兼制片人Mark E. Watson带领着5人摄制组拍摄多时而成。所有镜头都是按照真人电影的标准拍摄，使用了不少布景，许多特技镜头在绿幕前摄制。部分演员一人饰演多名角色，比如"亚马逊女王"与挥舞电锯的家伙是同一个人。游戏的后期特效、音乐与配音都是在加州Carlsbad的特效工作室完成。

《时空旅行者》的街机筐体非常特别，利用折光的原理将游戏中的人物投射到一个玻璃镜面上，看起来就像站在空气中一样，实现了伪全息成像的效果。全息成像中的人物高度大约为12.7厘米。虽然画面看起来很小，但是街机筐体本身可不小，高度为1.27米、宽度1.09米，厚度达1.14米。街机本身看起来没有屏幕，只有一个平坦而黑暗的"舞台",叫做"微型剧院"，其发明者是工程师Steve Zuloff和Barry Benjamin。在"微型剧院"的下方其实是一个大型的曲面镜，镜面前方是一台20英寸的索尼电视机。玩家其实是在电视的上方进行操作。在"微型剧院"里有一些彩色几何图案作为惟一的背景，目的是增强空间立体感。

《时空旅行者》的游戏方式与《龙穴大冒险》类似，在游戏中的特定时空将摇杆朝特定方向移动，或者抓准时机按特定的键位即可。输入正确的指令，就会播放相应的短片，输入错误就会播放人物在该场景死亡的短片。与《龙穴大冒险》不同的是本作提供了一些帮助，玩家死了几条命之后，就会出现短片提示玩家该怎么玩。游戏刚开始的时候也有简单的教学关。

游戏操作由一个4方向摇杆、一个动作键和一个时空反转键组成，后者就像《波斯王子》一样，可以将时间倒转几秒，让玩家重新尝试之前的错误操作。在各个关卡之间，玩家可以通过投币购买更多的"时空反转方块"。游戏刚开始时有3条命和一个时空反转方块。整个游戏流程非常短，如果玩家将整个游戏流程记住的话，完全可以在10分钟之内通关。游戏包含7个关卡，每个关卡就是一个时代，有其对应的主题，比如史前时代、中世纪、未来等，还有一个特别的"魔法时代"。一个时代一般由3段FMV组成。一个时代过关之后，就会回到关卡选择画面，完成特定数量的关卡才会出现后期关卡。在游戏过程中，玩家还会碰到随机出现的迷你游戏"地狱之门"，在该游戏中，玩家可以用一条命为赌注，胜利的话可以赢得几条命作为奖励。这个迷你游戏其实就是一个赌博机游戏。对本作玩得比较透的玩家一般都会跳过迷你游戏，因为输掉的几率远远高于赌赢的几率。

根据当时的电视台报道，《时空旅行者》在商业上是成功的，Dyer的Virtual Image Productions公司和世嘉都从中获益，在其鼎盛时期，平均每个星期净赚100万美元。但是因为游戏本身没有什么内涵，在玩家的新鲜劲儿过去之后，就无人问津了。之后《街头霸王II》、《致命格斗》等格斗类游戏崛起，世嘉推出了一款名为《全息竞技场（Holosseum）》的格斗游戏，街机经营者们购买了套件之后，就可以将他们的《时空旅行者》改造成这款全息格斗游戏。不过这游戏本身非常简单，只有4名角色，动作与招式也少得可怜，不能发波、没有炫目的招式，自然无法吸引当时喜欢《街霸》类游戏的玩家们。

《时空旅行者》并没有像Rick Dyer预想的那样成为街机业的革命，后来他曾提到想要开发一款续作，而且打算将此技术进行改造，变成赌博机提供给赌场。而世嘉方面对FMV的兴趣保持数年，之后在SEGA CD（MD


▲后来推出的红蓝眼镜3D版DVD。


▲使用相同机体改造的格斗游戏《全息竞技场》。

的光碟机）上也推出了几款 FMV 游戏，其中大部分是由好莱坞的专业人员制作。《时空旅行者》本身在 2001 年推出了 CD-ROM 和 DVD 版，通过红蓝眼镜实现 3D 效果。在游戏的包装盒上写着“兼容 PS2 和 Xbox”。光碟中包含了游戏的制作花絮与制作人访谈。

被遗忘的索尼克格斗游戏

上世纪 90 年代的街机业是属于格斗的天下，先是《街头霸王 II》引爆 2D 格斗，接着《VR 战士》和《铁拳》带来了 3D 格斗热。于是各种题材都一窝蜂地格斗化。1995 年，世嘉推出了一款叫做《格斗之蛇》的游戏，该作的一位人设偷偷地在游戏里面藏入了索尼克和特尔斯。但是这只有开发人员在测试时才能使用，实际完成版的源代码中虽然有索尼克，但是被世嘉屏蔽了。不过这个小小的秘密激发了世嘉王牌制作人铃木裕灵感，他决定制作一个真正的《索尼克》格斗游戏，并征得了索尼克之父铃木裕的同意——就这样《索尼克斗士（Sonic The Fighters）》于 1996 年诞生了！它不仅是索尼克的第一款格斗游戏，更是索尼克第一次以真正的 3D 形态登场。

《索尼克斗士》使用的是《VR 战士》的核心技术，系统上与之有许多相似之处。游戏中可选的角色有 9 名，有三名 BOSS，还有 5 位无名角色只能通过破解后才能选用。因为是一款索尼克的游戏，所以在操作上比《VR 战士》简单，没有那些需要连续复杂精确操作的连续技。其实该作的创意刚被提出时，制作者本来担心中裕司会反对，因为这似乎会让人觉得索尼克是一名暴力角色，不利于其在儿童中的形象。没想到中裕司非常支持，因为这样一款游戏非常适合有些好斗的男孩子们。



《索尼克斗士》讲述蛋头博士建造了“死亡蛋二号”以及金属索尼克，而特尔斯建造了一艘火箭船“月神狐狸”，能够飞上太空阻止蛋头博士的计划。但是月神狐狸号只有一个座位，需要 8 颗宝石才能驱动，而这 8 颗宝石分别在 8 人手中，他们都想坐上飞船阻止蛋头博士。为了公平起见，他们只有通过格斗的方式让最后获胜者坐上月神狐狸。游戏的系统以《VR战士》为基础，三个键位分别用于拳、脚和格挡，格挡时会出现防护层，被攻击多次就会失效。防护层的数量有限，玩家可以消耗一个防护层激活“超级模式”。

《索尼克斗士》是一款街机游戏，后来公布了土星版，但是还没发售土星就已经回天乏术了，该作最终没能推出。直到 2005 年发售的 PS2/NGC 游戏《索尼克珍宝合集》中才收录了本作的移植版。

高端设备？FC的官方无线手柄





在上世纪 90 年代初，学习机曾在中国风靡一时，这并非中国的独有产物，其实在 80 年代，日本和欧美都曾流行过“学习机”——他们的叫法是家庭型电脑，与学习机一样，它们也是需要插卡带、接电视，在大多数家庭中，他们的主要用途也是被用来玩游戏。很多父母宁愿多花点钱给孩子买这种带有键盘的游戏机，也不愿买更便宜的专用游戏机。考虑到家长们的这种心理，FC 在进军美国时，也曾打算将自己包装为一部多功能家庭电脑。

1985 年的美国消费电子展上，任天堂展出了“任天堂高级视频系统（Nintendo Advanced Video System）”，这部机器从未正式发售，但他曾被美国任天堂打算用作美版 FC 的主力型号。为了突出自身的“高级多功能”特点，任天堂为它准备了各种各样的外接周边，包括磁带机、电子琴等，而最令人关注的是它的标配手柄是无线的，通过红外线发送操作信号。而且主机与手柄的造型都与最后的成品不一样，尤其是手柄的造型显得更现代、更简洁。

可惜的是，尽管这台 AVS 看起来相当尊贵，但最后还是被放弃了，理由有几点，首先是红外线手柄的成本太高而且信号稳定性差。其他那些华而不实的东西都因为成本原因被取消。之后在同年 6 月 AVS 再次亮相时已经变成了 NES，它于同年 10 月在纽约上市。如今在纽约的任天堂世界总店楼上的“博物馆”区里，展示着一台 AVS。

文 奈落　美编 心の永恒

回家吧，少年



刘博鹏离开家的第四年冬天，他像猛然想起什么一样，毅然决定要回去一趟。

决定回家后，他忧虑的有三件事：首先必须坐飞机回去。老家很远，如果坐火车回去的话，太累不说，还会让继父瞧不起。这点是他最最受不了的。年底坐飞机来回加长途汽车将近3千块钱，咬牙也得出。第二点，回家意味着“答记者问”，各种收入状况，生活状况，情感状况那是少不了的。“答记者问”的难度不在于迂回，而在于卑不得傲不得。按理说，刘博鹏在深圳的收入对比老家（河北省的一个三线小城市）的标准还算是可以拿出去吹吹的。不过“答记者问”这件事的无奈是，不论你怎么回答，“记者们”还是会按照自己的理解和立场加以揣度置评。说到底，看不起你的人怎样都看不起你。疼你的，只会问你受没受苦。第三点，也是最重要的一点，他害怕回家见到安娜。一想到安娜和她的倔强，刘博鹏胸口就有种真切的酸痛，有些男人想必能理解这种感觉。

这三点忧虑一直萦绕在他心头。幸亏每天还有很多让他更忧虑的事，否则怕是要打退堂鼓。

2006年10月

北方的冬天一般是说来就来，绝不给人一点准备的时间。突然一个清晨，发现街上的人已经穿上厚外套，如果昨晚没人告诉你降温的事，你就只能傻逼兮兮地冻一天。转天再像从去年的咸菜缸里捞咸菜一样扒出一件皱巴巴有怪味儿的外套。再去看看未来一周的天气预报，确认连续几天都会降温之后，人就像从后面被人推了一下似的，不情愿地进入冬天了。

不知从什么时候起，天气预报的专业度就体现在了能往后预报的天数上，而不是准确性上。仔细想想这点是不大合理的，但是又符合人们的期望——**人总是期望知道今后越远越好的事，关于其准确性要求就没那么高**。还有一点：世上虽然有很多人喜欢感怀昨日的情仇旧账，却没几个人去核对昨天的天气预报到底准不准。

刘博鹏进入大专二年级已经好几个月了，他自己却感觉大一似乎才刚开始。这是一个属于这个年纪的奇妙的心理体验，觉得自己就应该徘徊在这两年，大一完了大二，混着混着又回到大一。既不属于过去也不属于未来，自己存在于快乐的次元。就像8位机上的一些游戏，你走进版边——瞬间又回到前面了。这种"一二一"的心理体验无疑是美好且快乐的。当然了，除去个别超出了心理体验，真的从大二徘徊到大一去的家伙。

然而世界的尴尬在于无论你的心理轨迹如何，你身边的人往往不一定与之同步。刘博鹏的女朋友赵雨菲就是如此，升入大二以后，一夜之间就"啪"地一下染黄了头发，还烫出了不太自然的卷。更可怕的是，当他发现赵雨菲的变化后，紧接着"啪啪啪啪"班里面的其他女生也都把头发染黄了烫卷了。于是一个学校里，女生们齐刷刷从地球人进化成了赛亚人，男生们仅仅是某些游戏满级了而已。

赵雨菲是一个第一眼看挺漂亮但禁不起细看的姑娘，化妆有点过浓，穿着时尚却略输品味。不过人还算善良，有时无理取闹有时温柔乖巧，爱慕虚荣但懂得疼人——也就是所谓有"女人味"的女孩。刘博鹏也还算一表人才，个子很高将近一米八五，身材偏瘦皮肤黝黑。不是很潮的那种男孩，但是干净整洁。他们交往已经一年多了，两个人是从高三补习班结伴回家开始在一起的，那么自然。又默契地没考上本科，双双进入本市的一所大专。这样一对几乎是80后经典模式的情侣，本应该继续成为幸福的典范。刘博鹏是一个极其好脾气的男孩，女孩子的一切小脾气小个性他都欣然包容，并视之为本分。然而，就在最近几个月，刘博鹏发现女朋友变了。他们在一起的话题逐渐变少，主要凝结为三个：1，她们宿舍的XXX，或者隔壁宿舍的XXX又如何如何了。2，日租。3，刘博鹏从小霸王(一切游戏机赵雨菲都叫小霸王)到"放羊的游戏"(魔兽争霸3)，除了玩游戏就是玩游戏，不会干点别的，这样下去将来怎么办？世上难道有玩游戏为生的工作么？这三个话题永远没有终结。而除了这三个永恒的话题，他们之间再没什么交流了。

刘博鹏虽然从小成绩一般，但是悟性偶尔极佳，他猛然意识到——这不就相当于进入婚后生活厌烦期了么？紧接着这个可怕的惊醒又衍生出更冰冷的事实：自己根本不爱她，从头到尾都没有对赵雨菲有过所谓动心的感觉。当初在一起只是因为"能在一起"，维持关系仅仅是因为他觉得赵雨菲有些女孩子的魅力，同时又可以去日租房。

刘博鹏真诚地感叹，这是世间多么残酷却平凡的事实！

他意识到这件事以后，两个人的关系似乎更糟了。赵雨菲大吼大叫的频率越来越高，他不善争吵，只能默默忍着。尤其是他将死亡缠绕瞄准对方残血剑圣，准备扔过去的瞬间——赵雨菲来电话吵架，于是那一坨死亡缠绕遗憾地扔到自己一只食尸鬼身上的时候。那种瞬间压抑爆发的情绪令他不能自已。阻止他不暴怒的，仅仅是对赵雨菲的一种说不出口的愧疚。

男人就是这样，往往独自陷入一种对女人的愧疚和歉意，觉得自己太坏了，对不起她，对不起她的青春和真心。然而还是那句话：世界的变化根本不会与你的心理轨迹同步。从来不看天气预报的，就要有挨冻的觉悟。

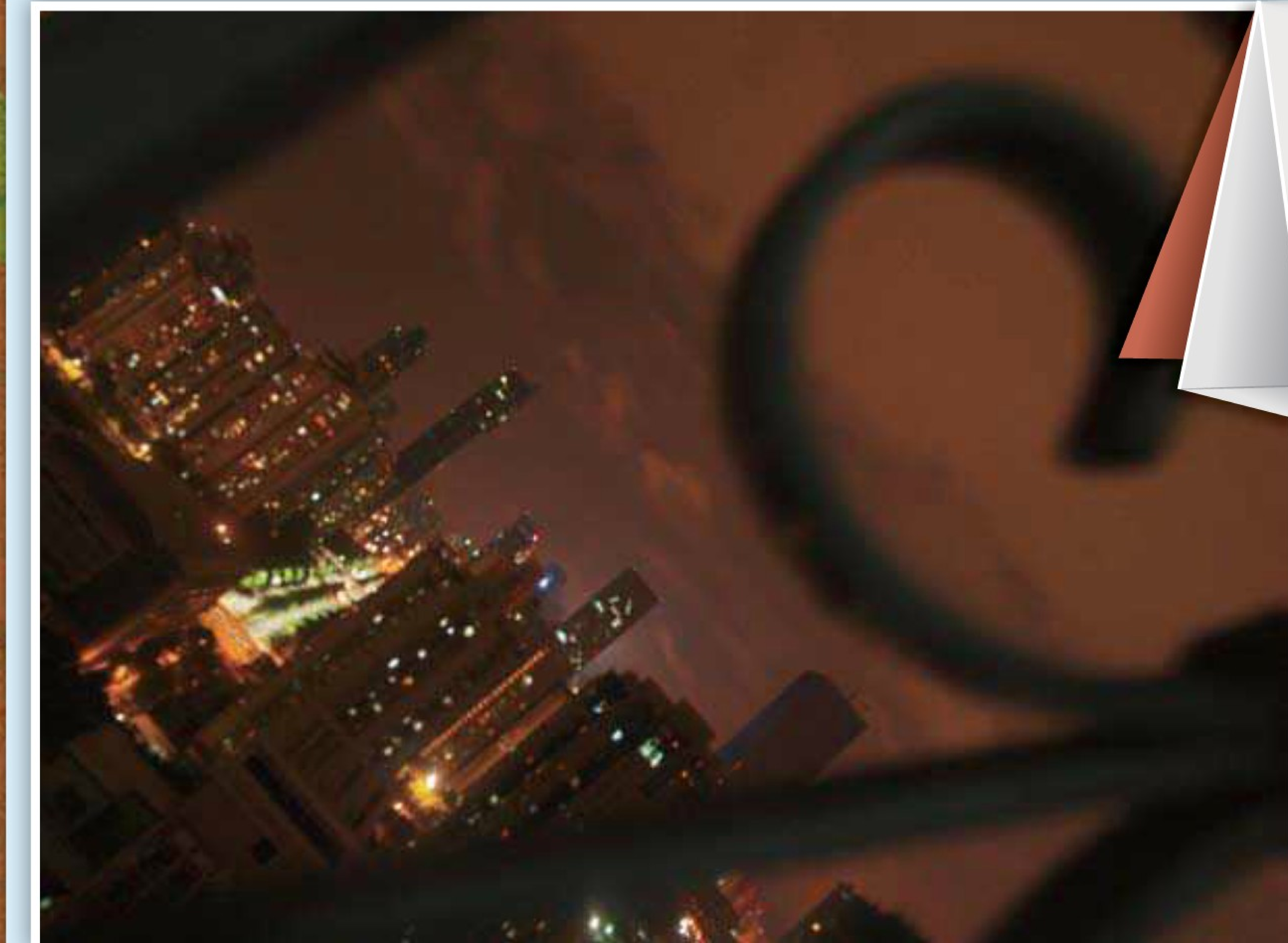
一个平凡的下午，夕阳洒满谈不上美丽的校园。他在学校后门亲眼看见赵雨菲一只手举着一串铁板鱿鱼须，另一只手挽着一个穿着名牌运动服满身肌肉的男生钻进一辆旧夏利的时候。刘博鹏自己都觉得自己像一只濒死的食尸鬼，快死了得了，都不好意思浪费死骑主人的那坨死亡缠绕。

当晚，他找到小姜，宿舍里一个村干部形象的孤僻的农村少年，与之在天台喝白酒吃花生。他们平时几乎不说话，但是那晚他却向小姜倾诉了自己的痛苦。

"我恨不得找个地缝钻进去，这个滋味太奇怪了。我没有一点生气，也不留恋她。只是觉得自己才是个傻逼啊。"

小姜点点头，简单安慰他几句电视剧里学来的话。然后说："兄弟跟你说几句掏心窝的话吧"，说着小姜从怀里掏出一包不知藏了多久的酱驴肉下酒，接着讲起自己从小艰苦，高考不得志因为农村出身竞争激烈没考上本科愧对祖宗的事。他越说越多滔滔不绝，独自沉浸在自己的悲惨命运中。不时插播一句"这酱驴肉是家乡名物，你尝尝"。刘博鹏借着月色凝望着这位农村少年的脸，听着他絮絮不止，再次真诚地感叹：自己也遭遇了世间多么残酷却平凡的事实！

接下来的日子其实不算坏，他再也不想碰《魔兽争霸3》，拿出PS2和买了很久没玩的盗版碟《FF Ⅻ》，回归"小霸王"了。但他没想到的是，通过这个游戏，他遇到了属于自己真正的故事。



2011年10月

晚上8点多，感觉自己实在饿得不行了，刘博鹏心中涌起一股怒气，一下子关上电脑，决定下班。这将是他本月最早一次回家。他一边收拾东西，一边恨自己窝囊，并告诉自己男人偶尔要狠一次——去你妈逼老子今天不加班了！

挎起包走到公司门口的时候，他又折回去了。忽然想起明天是部门经理出差回来的日子，如果等到今天最晚把汇报总结的邮件发到经理邮箱的话，明天经理很有可能第一个看到他的邮件。并且将知道他加班到很晚。他决定今晚忍一忍，把汇报的邮件写漂亮一点，多用点上流的图表，把结论标红。其实一封邮件格式上流与否和内容毫无关系。但正因为越是对内容本身不怎么了解的人，越是喜欢看上流的格式，并美其名曰这叫专业。

他一边写这个上流的邮件，一边吃泡面，就着桌上经理送给他的老干妈辣酱，心里竟然产生了莫名的忠诚和责任感。时间已走向九点半，整个办公室只有他们东半球这边亮着几盏灯，其中有一

个屌丝在玩新出的LOL。这家伙万年加班,因为家里的电脑配置连LOL都玩不了,只能以司为家。还有一个肾衰竭一样的枯瘦邋遢男子,在快速滚动页面看网络小说,痴迷地吮吸着网络小说中男主角无比精彩的命运,自己却越吮吸越枯瘦。再看看西半球,黑压压一片,因为西半球几乎都是正式员工。同样的办公室,外人来的话看不出有什么不同,但是一边坐着的是正式员工,另一边大都是外聘员工。大家出来进去点头问好,吃饭抽烟时谈天说地。但谁是正式的,谁是外聘的,彼此心里都跟明镜儿似的。

这封用了大部分时间美化格式的邮件终于写好了,刘博鹏像画家看着完成的画一样反复欣赏着自己的作品。其实这封邮件就是将本月测试出的BUG汇总,然后分出优先级,跟进了一下修改进度。但是他在后面故意加入了自认为高端一点的分析:Early-Z、Depth、Normals同时进行多RT渲染流程不合理,Early-Z使用深度独立生成,之后再用该深度渲染Depth与Normals图。另外图生成时shader中存在大量冗余计算,优化后FPS提升空间很大(这部分都是他现学现卖的,反正经理一窍不通)。最后一段,他还不忘加入自己对玩家体验的优化建议。

最后这部分是他真心希望经理能看看,并且反馈给策划组长的。但是没有一次,策划组长找他沟通过这些。他总是猜想是不是策划组长不好意思明说,但偷偷按照他的建议对游戏进行了修改。然而每次他测新版本的时候,发现那些问题依然在那里摆着,仿佛在嘲笑他。其实这都是因为他根本不明白,策划组长哪里关心这些?策划组长使出了吃奶的力气连蒙带骗,只是想着如何借鉴(照搬)当前成功的产品,因为老板的命令太简单了:就按照挣到钱的游戏做个一样的,深挖付费点。当一个组织的目标简单清晰且同心协力的时候,效率确实能提高。所以,在这种组织里,像刘博鹏这样总想在游戏里加点创新乐趣的,别人将他视为傻逼,已经真的是充满善意了。更何况——他只是一个测试员,还是外聘的。

刘博鹏吃完那碗牛肉面味儿防腐剂,点下发送邮件,终于满意地走出了大厦。这座大厦里有很多家游戏公司,他们公司还算是稍大一点的,还有更小的,几个月就换一拨。这里像是中国游戏产业的缩影,热爱游戏年轻人踌躇满志进来,灰头土脸留下,或者离开。

月色下,城市安静了很多,还有一些年轻的白领们与刘博鹏一样从不同大厦走出,零零落落,行色匆匆。如果将此情此景画成一副画,在画展上展出,肯定有很多观众驻足,并且深谙人生似的评论:这些人到底图的是什么?

其实刘博鹏图的事情非常明确——转正。他来广东以后前两年换了三家游戏公司,都是做测试员。刚开始他以为测试员就是玩游戏,也算是走进业内的第一步,心中充满幸福。后来他发现测试员的确仅仅是玩游戏提BUG,心中又充满苦楚。这行渐渐上手,公司却一个接一个倒闭,效力过的三家公司只有一家上线了一款游戏,撑了3个月。其他的连游戏都没做出来。后来他来到了现在这家,这家公司也算是有好几款游戏上线,收入都还不错的名厂了。刘博鹏是真心想在这里混出点名堂,这里跟之前的公司比简直太上流了,竟然还有一个前台MM,虽然那个MM基本负责收发快递,不过好歹也算是有前台的公司了。遗憾的只是,快两年却连个正式员工都不是。虽说与正式员工做的工作差不了太多,但就因为专科学历卡着不能转正,这是他的心结之一。当然,这只是刘博鹏自己认为的原因,其实并不尽然。

为了转正,刘博鹏暗地里弄了一个小项目。他们每天在窗台抽烟的一个少白头的小个子,叫王鹏。是做开发的,有点经验却郁郁不得志。刘博鹏连续请这个家伙一星期烧烤,称兄道弟,晓之以情动之以理。终于拉拢此君和他一起开发一个BUG提交管理工具。刘博鹏依靠丰富的测试经验,对公司原有工具进行了多处优化。可以说是一个相当低调且实用的小项目。不过这个项目进度不快,两个人利用业余时间拖拖拉拉快半年,才刚做了一半。这个秘密武器如果能在年前完工,那么对刘博鹏的转正之路将是极其有利的。可见,他还是一个有心之人。

其实所谓转正,同时也就是升职为一个测试员小组长,掌管那些外聘的小测试员。按照刘博鹏将近四年的资历和经验本应足够了。但转正之路还有一个最大的敌人,就是跟他地位差不多一个家伙,比他晚来一年,学历是自考本科。此人八面玲珑能说会道,深得领导喜欢。领导暗示今年只有一个转正名额,刘博鹏的战争就这么开始了。他处处为人谨慎,处处表现自己的功劳,每日加班,就为了年底能赢得这场战争。

那么转正以后究竟能怎样呢?3200的收入变成5200,年底有双月奖金。升为小组长,同时有社保有三险一金。就这,没啥了。也许对于刘博鹏来说,还意味着终于能在游戏业有个真正的立足之地了。这是梦想的第一步,没人有资格嘲笑。

2006年 11月

传说中的光棍节就要来了,今年注定孤独寂寞了吧。刘博鹏这样想着也会有点忧伤,想想赵雨菲在那天是注定要跟别人去日租房的。其实赵雨菲想要的可能就是极其接近日租房的一种抽象的东西,这种东西难以名状只能感受。刘博鹏感受到了,却还是禁不住有点酸楚,明明告诉自己没有任何酸楚的理由,却还是禁不住。最后,他只能以一句"将来还有更好的女人等着我!"结束这一串胡思乱想。确实,乐观有时候能让人轻松些。

思考的死循环是存在的,但是循环差不多了总会有个出口。刘博鹏在苦苦挣扎后找到了出口,突然灵光一现,决定从此再也不想不提赵雨菲三个字,而且他此时明确感觉自己能做到,就像一片铁锈"啪嗒"一下脱落那么清爽。

寝室里没人,暖气够足,散发着北方冬天室内特有的生活味儿。上午11点,铁锈脱落的刘博鹏掀开被子,洗漱过后坐在电视机前打开PS2,继续《FF Ⅻ》的旅程。其实他不是特别喜爱"《FF》系列",只是不经意间形成习惯,出了都会玩玩。《FF Ⅻ》的战斗系统深得他的心,几乎是他理想中最好的战斗系统,依赖任务啥的虽然看不太懂日语,但依然玩得起劲儿。就在他感叹还是电视游戏好玩,并且享受独自游戏感觉的时候。

"这些人是在钓鱼么?"——一个声音从背后响起。

这句话吓得刘博鹏一个哆嗦,真心没想到屋子里还有人!门边下铺,在一堆脏衣服后面,小姜原来一直都在,手里捧着一本成功学的大厚书。

"你这哪里看出来在钓鱼了呢?"刘博鹏指着电视画面里正在战斗主角们。

"我看他们一人撑着一个蓝色钓鱼竿啊?哦厚厚厚厚。"说着小姜大笑起来,仿佛在表示刚才自己是开玩笑的。但这其实是小姜一个习惯,当他发现自己啥也不懂说了奇怪的话,引得周围惊诧的时候。他就大笑,向别人表示刚才其实是在开玩笑,不是真不懂。这位淳朴坚毅的农村少年经常用这样的方式保护自己,不免让人心生恻隐。

不知道是不是小姜的冷笑话伤了《FF Ⅻ》的心,进入一个读取画面之后,《FF Ⅻ》倔强地读不过去了。重启PS2,依然无效。这张碟再也读不出来了。刘博鹏深沉地叹着气。经历过盗版碟时代的玩家都懂那种感觉,那是一种深深的无力感。没办法,只能去游戏店换,这张碟是好几个月前买的,店家能不能给换还是回事,搞不好就要重新买一张。

迎着寒风饿着肚子,刘博鹏来到游戏店,一路上心里准备了各种理由说服老板给他换碟。谁知道老板还是技高一筹,听完他背课文一样的换碟理由后,说:

"现在《FF Ⅻ》我这没货了,你去对面看看吧。"

这条街集中了这个小城市仅有的几家游戏店,老板抓住他想玩等不了的心理,无伤化解了刘博鹏的一切计策。

眉头紧锁的他顺着老板指的方向走进一家新开张的游戏店。和很多新开业的店一样,店面很清冷。柜台上几个大纸盒子装满了盗版碟,墙上挂着一些游戏机和周边的包装盒,还有几张正版碟锁在柜台里充门面。看到这样不专业的店面,刘博鹏心中的失落感更强了——为什么自己这么倒霉?想好好玩个游戏都不行。这种不专业的游戏店,老板几乎连游戏都分不清的,估计都不知道《FF Ⅻ》是啥,搞不好就给你拿出一张《最终幻想15之英雄无敌》的PC碟。



“有《FF Ⅻ》么？ PS2的碟。”刘博鹏弱弱地对着空气问道，绝望的如同年底去地主家借米的佃农。

“还有一张，不过是我自己玩过的，快打完了还差几个珍稀怪讨伐，便宜卖给你。”一个女孩子爽朗亲切的声音传来。

同时声音的主人也从柜台后面站起来。是一个年轻的女孩。

“在做卫生擦柜台呢。”女孩愉快地解释道。

“哦，已经够干净了。”刘博鹏大约半秒的时间陷入了空白，回过神来仅仅说了这么一句话。这句话足以证明他是多么老实的一个男孩。

他没法不观察眼前的姑娘：中等身材，皮肤白皙。有那么点梁静茹的感觉，甜甜暖暖的。女人看的话纵然能挑出一万个不足，男人看的话还算不错。尤其是笑起来，觉得很贴心。

“这个给你，还要点什么？”女孩儿将一张游戏碟递给他。

“好。”他自己都不知道过了多久，就憋出这一个字。随后放下10块钱，低着头说不用便宜了，反正都是盗版碟新旧一样玩。然后像赶时间一样匆匆走出店门。

回学校的路上刘博鹏怀揣着游戏碟，心想着回去暖暖寝室继续玩，不禁胸中幸福满溢。而且还遇到一个可爱的姑娘，本能地决定今后要多去这家店。

晴朗寒冷的冬日下午，小城市的街道萧条凌乱。街边一位卖驴肉火烧的大婶目送这位微笑的少年一骑绝尘。

2011年 10月

对于上班族来说，周六早上不用被闹钟吵醒是一件非常幸福的事。从周一到周五，他们起床时都会咬牙切齿地发誓，周末一定死睡到中午。然而早上7点50分，刘博鹏像僵尸复活一样——突然睁开双眼，耳畔是嗡嗡的空调声，本应该酣睡如泥的时刻，自己却如狙击手一般纹丝不动，无比清醒。

在心有不甘的同时，也庆幸自己多拥有了一个上午，由此可以看出他是一个不爱纠缠本性乐观的人。此时家里还是一片寂静，室友们还在昏死中。他与几个男人合租，大家全都是在深圳苦苦挣扎的年轻人，全部都是“IT民工”，全部都是单身汉，也全部都是游戏迷（虽然迷的不一样）。由于都玩游戏，大家也算是有一些共同语言的有缘人。Dota、LOL、CF、WOW，再加上刘博鹏一个电视游戏玩家，都快成中国游戏玩家缩影了。他们之间其实不会争论哪个游戏更好，因为他们不太挑，都是说“嗨，跟朋友一起随便玩玩。”更不会觉得对方玩的游戏傻逼而产生优越感。这一点让常年混迹电视游戏论坛的刘博鹏深感难得。

洗漱完毕后，他跳过满屋的垃圾钻进自己的屋子，发现一条未接来电。来电话的是周阳，就是刘博鹏那个转正的竞争对手。这是一件奇怪的事，他们之间只有工作上寥寥交往，私下从来没有什么往来。刘博鹏满头问号，同时有不祥预感。电话回拨过去后，对方瞬间接听了。

“啊，你好。不好意思刚才在洗漱。”刘博鹏有点拘谨。

“哦哦，没有没有，我还怕吵醒你来着，这么早。”

“嗯……”刘博鹏等对方开口。

“没有什么要紧的事，想问问你今天中午有事没有？我想请你吃个饭，大半年一直受你照顾，都没时间好好聊聊。”

“哪里哪里。有什么事么？”

“没有啊，就是大周末的也没啥节目，想找个朋友聊聊吃个饭。不知道你有没有事，要有空的话就出来吧。我过去你那边，你那附近有一个湘菜馆特别好，不知道你去过没有。”听得出周阳也有点拘谨。

刘博鹏觉得没有拒绝的理由，聊聊也不是坏事。虽然两个人算是竞争对手的关系，但刘博鹏并不讨厌他，两人暗地里也没什么过节。

南方的天气潮湿起来让人浑身难受，哪里都是湿漉漉的，习惯了以后甚至心里也是湿漉漉黏糊糊的。刘博鹏穿着大短裤，大t恤，还有看不出是拖鞋还是凉鞋的塑料鞋，在地铁口等待周阳。不久，走出一个笑容喜庆的青年，朝他挥挥手。

这家湘菜馆虽然在他家附近，但是刘博鹏确实没去过。周阳却像干练的客户经理一样，寒暄着将刘博鹏引上二楼。

“小周，你老家哪里啊？”他们坐定后，刘博鹏一边翻动菜单，一边试图主动把话聊开，以显示自己前辈的立场。

“湖北荆州。你呢？”

“我河北省小地方来的，说出来你都没听过。”

“太谦虚了鹏哥，我们荆州也是小地方啊。”

“荆州还小，自古就是名城啊。一提我就想起关羽‘大意失荆州’的典故，虽然具体不知道怎么回事。”

“哈哈哈哈哈，鹏哥好幽默。”周阳点点头继续说，“哎呀……我经常看你提的报告，觉得你总是添加一些很有意思的想法，不一般。我看着觉得厉害。你以前是不是专业游戏策划出身？”说完这句，周阳自己也觉得拍过了。专业游戏策划出身还在这干这么多年测试么？让他意外的是，刘博鹏一点也没有不悦，反倒是把目光暂时挂在菜单上，意味深长地说道：

“我学历低，入行时又没有经验，别人觉得我只会玩玩游戏，能要我做测试员就不错了。我就想着，至少先挤进来，花点时间把开发流程和测试运维这些都搞清楚了，积累点资本，再试着转行做策划。”刘博鹏每次说出这番话都是发自肺腑的，对谁都是如此，也是如此反复告诉自己的。但是渐渐地，每次说完这句话都像是背了一句台词，就像是说起他人的故事。再往下深想的话，刘博鹏一直不敢，能逃避一天是一天。世上很多人都是如此。

周阳有点被刘博鹏的坦诚真挚感动似的不断点头：

“是啊……是啊，不瞒你说，我自己也是一直这样想的。从小喜欢游戏，总想自己将来也能做点游戏。至少能在一个游戏里实现一些自己的想法。哪怕只有一点，也对得起小时候的梦想了。哈哈哈，这事我都没跟别人说过，要不是听你这番话我自己也不太好意思说。”周阳平时是一个有点过于“会说话，能说话”的人，话说多了必然会变轻，所以有人评价周阳稍显轻浮。不过刚才这段话的确是他发自心底的。

两个人的交流，无论彼此脸有多陌生，心有多远，只要一方有发自肺腑真诚的表露，另一方大都也会有真诚的回应。就算有些人不说出口，心里面也会有真诚的回应。这是一个浅显而奇妙的道理，不过善于虚伪言辞和自作聪明把别人玩弄于言语之间的人一直不曾明白。**正因如此，习惯虚伪的人最常常抱怨人情虚伪**。

服务员端上一盘农家一碗香，一盘土匪猪肝，鲜辣的湘菜让人食指大动。不过正如很多习惯倒霉的人一样，有哪怕再微小的好事发生

时，也会担忧其中有什么问题。刘博鹏加一口菜放在自己的碟儿里未动，说道：

“今天怎么有空找我聊聊？”

周阳收起刚刚无意间流露出的真诚，微笑着点头：

“确实没什么大事，我就是想跟未来组长提前搞搞关系，俺们这些没本事的，就得提前找大哥照顾。”

这句话说得平缓极了，虽然内容有点露骨，却让人听起来非常非常舒服。

“组长是怎么回事？”刘博鹏故意放大了惊讶问道。

“哎，这不是明摆着的事么？我嘴贫经常跟老板套近乎，他那天暗示我了。明年咱们测试组出一个组长，让我多跟你学学。”

刘博鹏有点惊，有点窃喜。这就好比，期末考试以后，从某人嘴里听到自己成绩极好。尽管心有疑虑却必须按捺狂喜，并追问老师具体是怎么说的。

“搅屎棍儿（搅屎棍儿是他们底下人给老板起的亲切外号。）是这么说的？他不会对我这么好吧，我来了两年，他就看我总加班吃泡面，送过我一瓶老干妈。”刘博鹏说笑话掩饰自己的惊喜。

“不不，这个我也不傻，听得出来。”周阳边点头边说。然后转身招呼服务员加一个干锅肥肠，这个小动作为的是留给刘博鹏一个独自思考的间隙。

“今年是要出一个测试组长，不过还没确定呢。搅屎棍儿从来没跟我说过。”混迹社会四年的刘博鹏按捺住心情，严肃地说到。

“行啦啊，我的哥哥。你就准备忙起来吧明年，我是铁了心跟你混了。”

“有啥混不混的，大家一起努力。”刘博鹏顿时觉得自己之前的政治斗争心思确实有些过了。本来自己就不喜欢政治斗争，小地方争争抢抢没意思。看到自己竟慢慢变成自己的最讨厌的人。这样想着他又有点难过。

周阳给他倒满啤酒，两个人一饮而尽。聊起一些工作的事，他发现周阳跟自己的看法其实是很相近。他心理突然觉得周阳这个人虽然有点滑，但看问题的深度的确不错，是个聪明孩子。这几道朴素的湘菜看起来都是碎碎一大碟子，不太好看却很好吃。刘博鹏饮下半杯啤酒一抿嘴，自言自语地说着——干锅肥肠就得往死里辣。

“我这个人很实际，实话实说，哪有好处就往哪去。”喝了几口酒的周阳涨红了脸说，“鹏哥，你别因为这个看不起我。我家里无钱无势，在外闯荡这些年，难的时候咬碎了牙忍着。不求人罩着，不跟对了人，我他妈的哪辈子能出头！”

这句话也碰到刘博鹏心里面软的地方了，自己在外这些年有多难只有自己知道。那种感觉，就像嚎啕大哭却发不出一点声音。的的确确，势力的话说得白了反而让人能理解。周阳这个人在这点上算是个实在人。

“小周，你听着。我们的功过老板心里都有一杆秤，好好干，没别的。”

周阳看着地面，对这句话没点头也没摇头，只是苦着脸锁着眉。

“鹏哥，我的小算盘现在就跟你说说：今年你升了组长，能带着我做点事，明年我就最有希望转正，我图的就是这个。掏心窝子话，你听了明白了就好。我周阳脑子还算好使，你将来有什么事就让我给你打下手，保证你满意。咱们私底下干出点名堂，让他们那帮三流本科毕业的傻逼看看！”。周阳属于一喝酒就脸红激动的人。

刘博鹏想着自己正在做的BUG管理系统，嘴角有点上扬。心想名堂哥哥早就私底下做起来了，小兄弟还用你说哦。

酒喝到下午，两个人醉醺醺，结账的时候差点打起来——两人挣着掏钱，手舞足蹈大呼小叫，吓得服务员都往后退。最后本来说请客的周阳太醉了，拧不过大个子的刘博鹏。这顿饭还是刘博鹏掏了钱，周阳差点为这事哭出来。

晚上9点，刘博鹏在自己的床上醒来，口渴难忍，却一动不想动。

看着窗外的月亮，虽然这事还没落实，心中的疙瘩至少像是解开了。想着自己从广州郊区到深圳这些年颠沛流离，每日披星戴月。想着当年离开家时继父的冷漠，母亲的沉默。想着与朋友们最后的告别时，他们像是把自己闯荡的梦想都寄托在了刘博鹏身上的眼神。想着安娜和她决绝的话，想着那年自己一个人在火车站，走进站台时莫名滚下的泪珠。

四年，我的家啊，是该回去一趟了。

2006年 11月

今天是刘博鹏继父的生日，像很多男孩和继父一样，刘博鹏叫这个男人叔叔。

他7岁时，家里的小饭馆儿赔了钱欠了债，亲生父亲忽然一个夜里离开了家，再没回来。有人说他去了四川一个亲戚家，有人说他死在那了。反正是从那以后就再无音讯。刘博鹏记得父亲离家时的情景：那是一个秋天的夜晚，小刘博鹏正从大杂院附近的公共厕所出来往家走，手里握着一个照亮用的手电筒瞎晃。他看见父亲提着一个大箱子站在院子门口的路灯下，一个人抽烟，长长的影子斜到一边。父亲见到他后，将烟头摔灭，说：“快回屋吧，好好学习”。然后拎起箱子转身走向大路。

其实小刘博鹏那一刻已经知道父亲可能再也不会回来了。不知道为什么，小孩儿就是有这种预感。一年后母亲听阿姨们的话，办了离异然后“又走了一步”，嫁了一个性格怪癖、工作稳定的高中老师，从此他叫继父叔叔，继父和母亲也在没有孩子。这个男人是教高中生物的，但是对人没有感情。他只是性格怪癖，三十五岁了还没找到女人，随便娶一个当女佣。母亲对此没有怨言，生活中继父经常对母亲冷言冷语，母亲只是默默干活。刘博鹏至今也不明白，为什么母亲对很多事都能沉默地忍耐，然后随便抓起什么家务做掩饰过去。因此他也比同龄人早很多年明白一个道理：**人活着，就是怎么都能活着。**

继父每年的生日都有几个他所谓的“同学”一起到家里聚聚。都快五十的年纪了，那一群人还总是同学同学的，仿佛自己大学还没毕业。他们在家里聚会时，母亲真的就像一个佣人，忙前忙后伺候着。那些人大都也是老师或者鸡肋事业单位的知识分子，有文化却不得志。他们一直看不起刘博鹏的母亲，觉得和她文化水平差距太大，说不到一起去，就真的把她看做下人。

周日回学校前，继父跟刘博鹏说，下周三晚上回家，他的一些教授朋友过来，给刘博鹏提点提点未来。于是周三那天晚上，刘博鹏硬着头皮回家了。

其实哪有什么教授，他那帮同学头衔最硬的就是一位区文化局的闲人，身兼职大的教师。他们那个年代的知识分子是极其重视头衔方面虚荣的，仿佛高中以上学校里的老师，都勉强能称为教授了。吃完喝完，刘博鹏刚想帮母亲收拾洗碗的时候，“教授”语重心长地对他说：

“我们那个年代的大学生，本科生。上学比现在苦很多，政治形式虽然好转了，但还是微妙得很。我们是看到未来的希望，自己咬着牙学。”

刘博鹏虚心点头。

“你大二了吧，专科的话还有一年。”教授继续说，“你对未来怎么想？”

“我学计算机专业的，将来想做软件方面的工作”，刘博鹏不敢说什么自己想做游戏的话，说了也是白说，还引来他们笑话。

“计算机专业将来有前途，以后都是靠电脑。但是电脑，也是要靠人脑来操控的”，教授说话很慢，一边说一边指指自己的太阳穴，“人脑这里，要清醒才能控制好电脑……电脑是帮助人脑的……”

“教授”开始说起莫名其妙的、听上去很深刻其实毫无实际意义的话。最终这些话还是要引向他们那个年代上学的故事。刘博鹏听着，认真地点头，认真地看着眼前这个文质彬彬，领口脏黑的中年男子讲道理。恍然间觉得这个男人的一生应该都是靠胡说八道麻醉自己，或许他的心真的还停留在八十年代初的大学校园里。

母亲问他们要不要喝茶，继父示意随便喝什么都行，不要打断“教授”讲人生讲道理。教授说累了，问刘博鹏你将来怎么打算。

刘博鹏心里都笑了，你刚才不是就问过我了么？您这自顾自讲道理把最开始的事儿讲忘了。

“我想毕业后，去外地做软件方面工作。”

“教授”皱起眉，深思熟虑道：“现在大学生都不好找工作，事业单位不好进，企业又不安定。不好办……你要是本科，我兴许还能找人想想办法，弄一个事业单位的编制。专科不好办啊……”

忍耐是有限度的，21岁的刘博鹏不是一个惯于忍耐的人，这个老王八蛋的话终于激怒了刘博鹏。

“没打算过进事业单位。时代变了，我们这里又是小地方，事业单位那个几个钱，一辈子没出息。还得虚挺着。”刘博鹏说完自己先痛快了。

“不像话！”瞬间继父拍了桌子，吼了。

母亲吓得不敢动，继父其他那几个同学也一惊。

“你怎么跟长辈说话的！啊？！这么大了一点教养都没有！”继父怒目圆睁。

其实刘博鹏的话虽然带刺，但还谈不上挑明了忤逆长辈。只是这话的确有点揭人伤疤，继父担心“教授”伤血太多。当然，继父的恼羞成怒也间接证明了事实。

刘博鹏不再说话，教授抿着嘴失望地摇头。母亲端着沏好的茶，站在一旁低头不语。继父的其他同学劝说行了行了，孩子还小。

“小什么小？二十一了还小？还吃家里喝家里的，一点不虚心！”别人已经劝不住愤怒的继父，他在自己的生日聚会上被刘博鹏顶撞了朋友，伤了自己的面子。然后越说越气：

“你啊！我告诉你，你就是扶不起的阿斗。你这幅德行，你还去外地打工？你去闯荡一下就知道墙有多硬血有多咸了！”



刘博鹏依然不还嘴。但心想，你还说闯荡？你这辈子保定都没去过几次。

继父骂累了，长舒一口气。最后缓缓地说：

“你就是打根儿上就不行，种子里就没墨水，臭狗食。”说完他摇摇头，示意不愿再说了，就到这吧。

但他错了。

听完这句话，沉默了两秒之后，刘博鹏把茶几掀了。然后把椅子也一脚踢飞，大喊：

“我种子里没墨水？你他妈逼的连种子都没有！”

刘博鹏吼完转身离去的瞬间，余光看见了惊呆的继父、吓得逃出客厅的“教授”，看见了母亲的泪水。

漆黑的马路，离很远才有一盏路灯。刘博鹏骑自行车回学校，他骑得很慢，每隔一盏路灯都能看见自己的影子在拉长，然后变短，如此反复。他想下一盏路灯下会不会突然看见提着行李的父亲。但他能记起的，仅仅是父亲离去的背影。

2011年11月

交了房租、水电费、管理费、网费、电话费，等等一大堆费以后，刘博鹏望着天花板一筹莫展。在大城市打拼的年轻人大都如此，除了生活成本真的剩不下几个钱，随便花花就月光了。不过刘博鹏还是咬着牙存了一些钱的，毕竟从小到大钱方面都比较紧，往往这样的孩子才能存些钱。那些从小不停向父母伸手仿佛理所应当的，绝大多数工作后也会成为月光族。不过不论什么样的年轻人，生活多么艰难，该玩的时候还是会玩的，刘博鹏几个月也会轮上一次出去玩。

蜗居合租的同伴中有一个人是大公司的高帅富，虽然此人也是IT民工，但民工也分等级。这个家伙是有名大公司的民工，生活自然也滋润很多。这天高帅富晚上8点打来电话，叫他们几个赶紧洗把脸出来，约了几个妹子出来唱歌。屋里几个果然是屌丝，完全无动于衷，懒懒地回答说：看情况吧。

高帅富怒骂：拿帮港绿！（高帅富是上海人）9点半COCOpark见，必须来！

刘博鹏挺想去，这几天心情惆怅出去消遣一下不错。但其他两个兴致不高，一个刚撸完一个正在撸（LOL），正在撸的自称盖伦，人在塔在，不能逃跑坑了战友；刚撸完的是真的刚撸完，自然兴致不高。

然而9点钟的时候，三个人突然停下手上的事，不约而同地整装待发。而且都把自己最好看的衣服换上了，只是换好后彼此惊奇地发现——怎么都是格子衬衫！如果此刻有外星人正在偷偷观察人类的行为，看到这一幕后想必会得出错误的观察记录：地球人对待唱歌这种音乐活动非常认真，可能类似某种仪式。

唱什么歌，这几个人加一起都发不出五个音，完全是虔诚地被妹子吸引来了。不过期望越大失望越大，高帅富找来的妹子品质太过一般，浓妆艳抹加上连屌丝都能看出不值钱的衣服。他们在KTV里互相问好后开始聊天，才得知这几个妹子都是一个公司的，经常和高帅富他们一起玩。轮到他们几个屌丝介绍自己的时候，他们并排坐在一起，清一色穿着工作服一样的格子衬衫，介绍时也是相同格式：我叫XXX，做运维的。我叫XXX做重构的。我叫刘博鹏，做QA的。你可以想象一下，姑娘们看到这些格子衬衫，听到这些职业名称时候的表情，反正高帅富是默默低下了头。刘博鹏已经尽力了，他都说自己是做QA了，每次他向陌生人介绍职业的时候都不说测试员，而是说QA。好像听上去上流很多。他常常因此羞愧，但想到世上90%以上的人都有这个习惯，也就释然了。什么AE啊、PM啊、客户经理啊，四个人小组就叫运营总监啊、一个人的职位就叫发行总管啊。人的本性就希望自己的名号上流点，大家都这样就谈不上问题。

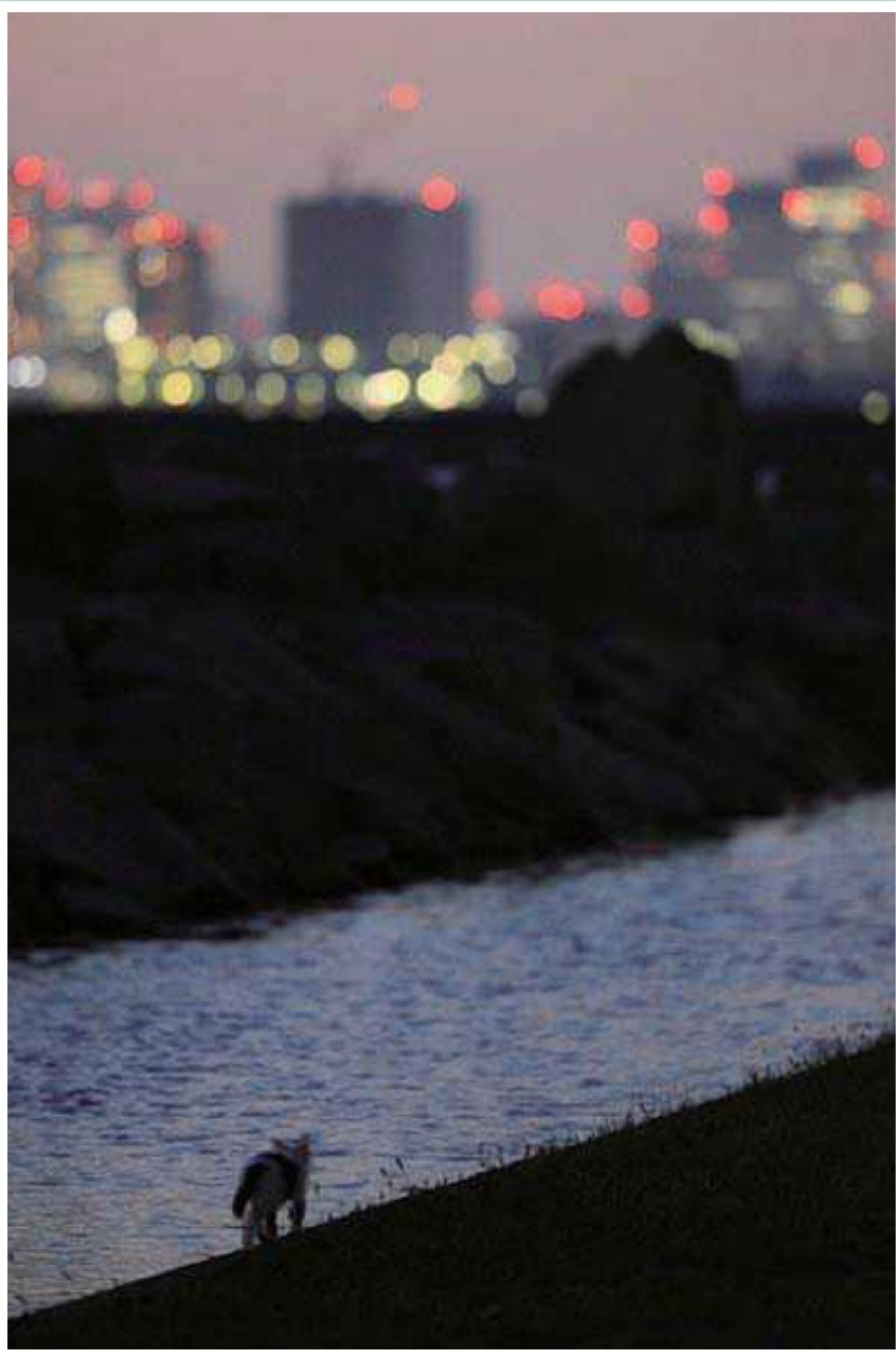
当时KTV内的情景是：东半球这几个格衬衫抢着麦克风唱90年代流行歌曲。西半球姑娘们很想交流，却只能喝绿茶兑洋酒彼此低声聊天玩手机。中间的高帅富默默抽烟。这样的情景持续了半个小时以后，高帅富试着说，别唱了我们一起玩骰子吧。东半球的一个家伙（就是刚撸完的那个）拿着麦克风深情地说：能不能再唱一首王杰的经典——《是否我真的一无所有》。

姑娘们喝了不少酒，说话声音越来越大，其中有一个大声对他们说：“你们公司平时放假那么多，是不是经常来唱歌？”

刘博鹏笑呵呵解释道：“我们不是一个公司的啊。”

这句话激起了西半球女孩们的惊讶，她们一齐看着高帅富充满质疑却不好意思质疑，只有那个嗓门儿大的那个姑娘追问高帅富，他们不是跟你一样XX公司的？

高帅富皱着眉点点头。



十分钟以后，三个女孩都突然想起有点事要回家了。刘博鹏这才醒过味儿来，顿时一股羞愤充满胸中。这几个姑娘真的能现实到这种程度！听到他们不是高帅富那个XX大公司的，就落荒而逃了，什么世道！另外两个合唱完《童话》后发现姑娘们都走了，好像也明白了什么。羞愤而不敢说破，只能默默抱怨现在的姑娘太现实。

其实现实并非如此：

第一个女孩是地产中介，今晚是她两个月以来第一次晚上不用工作到10点以后。

第二个女孩是小公司的前台，每天收发快递，替老板同事叫外卖。半个月前被交往2年的男友骗走了8500块钱的毕生积蓄。

第三个嗓门儿大的是第一个的老乡，刚进城还没有工作。今晚是她头一次花了一个小时化妆。

她们也只是合租的室友，她们的另一个朋友认识高帅富，并听说高帅富是有名的XX公司的。

今天她们很失望，觉得自己太傻了。现实仅此而已。

两年前，也就是来深圳的第一年，刘博鹏交往过一个女孩子。那女孩是客家人，拥有客家姑娘传统的贤惠，上得厅堂下得厨房——只是不太漂亮。也许是因为这点，刘博鹏起初不是特别爱她，但是渐渐在交往中觉出了这个女孩的好，几乎是好到完美。他知道，自己这样没出息的货，能摊上这样的姑娘已经算不错了。但是那年的圣诞节，刘博鹏终于还是提出分手了。原因有这么几点，他游戏人生这几年，并没有太多积蓄，家里也不可能有经济支持，成家几乎是不可能的事。这种事女孩就算表面说不在乎，但哪有不在乎的。其二，这个女孩越是万般贤惠，他越觉得离自己遥远，这种感实在说不上来。其三，刘博鹏就算想把自己的心拿出来放到她那，也根本找不到自己的心。他的心还留在其他地方。

刘博鹏不是特别自私的人，那段日子他甚至想：如果可能，真愿意就那么一闭眼，让时间转眼流动四十年。愿意和这个姑娘一起老去，在某个地方牵着彼此苍老的手，愿意每天吃她做的美味温暖的饭菜。但就这么想着的时候，他会眼角含泪。

于是他给她留言说，我们还是分开吧。

出乎意料的是，女孩没有纠缠，没有在他面前哭闹，也没有问为什么。只是消失了一个多星期，之后突然打过电话来说，**“明白了。这辈子，我不能做你的媳妇了。”**

分手半年以后，刘博鹏在一个加班然后又酒醉的夜里突然醒来。想起她，然后把头蒙在被子里嚎啕大哭，发不出声音的那种哭泣。

2006年11月

自从那次大闹继父生日之后，刘博鹏一直呆在学校，没回过家。他只给母亲打了一个电话，那个号码和手机是母亲偷偷弄的，继父不知道。他一直不让母亲用手机，说一个女人用什么电话。仿佛母亲对外的联系会给他带来不安和危险——世上很多窝囊废都这样对女人。母亲笑着说自己反正也用不着手机，没事。但是私底下还是买了一个，专门和刘博鹏联系。

母亲在电话里低声细语对他说，自己在学校要注意按时吃饭，吃热的饭，每天看天气预报添减衣服。如果缺钱找她要。母亲的电话内容永远是这几句，刘博鹏的回答也只是哦哦几句，然后没钱的时候低着头说钱不够了——有时刚一低头，还没说话——母亲就拿出一个平时不用的钱包，取出一两百块给他。

刘博鹏知道母亲存一点钱不易，但平时还是忍不住乱花。小哥几个去小饭馆喝杯小酒，以前和赵雨菲出去日租，对伸手过活的学生来说都是一笔不小的钱。这些天没回家，在寝室打《FF XII》消磨时间。有人叫他出去喝酒，他也能借口说玩游戏，不去了。

一个傍晚，玩累了游戏准备去食堂吃饭的时候，他摸摸口袋只有14元钱，然后突然站起身，关了游戏机，骑上自行车上街去了。

他要找一份工作，什么都行，要挣一点钱至少能养活自己，不要再找母亲要钱。那天继父吵架时骂他“二十了还小？还吃家里喝家里的！”这句的时候，的确刺伤了他的自尊心。不能再这样了。

冬天傍晚只有那么短短的一瞬间，天一下子就会变黑。刘博鹏骑着自行车在学校附近晃荡，四处看哪个小店招人。不过这个小城市实在是太小了，所谓的繁华街也是那么凄惨零落，和电视里面的璀璨的大都市差距实在是太大。这点更加深了刘博鹏明年离开这里的决心——一定要去大城市，不能废在这里。

他看到一家堪称本地最高级的面包店，前面贴着招人二字。他走进去对穿着可爱制服的女孩说“请问招聘么？”，里面三个女孩子都哈哈笑了。其中一个年纪大一点的对他说，不好意思我们这只招女孩子。正在刘博鹏苦笑着准备离开的时候，那女孩说如果是厨房面包师傅的话，招男生的。但是要半年学徒期，有一点点工资。刘博鹏谦虚礼貌地点点头，转身推门离开了。

果然世上没有这么好找的工作，他晃晃悠悠下意识地又来到游戏店的小街了，准备先买一两张新游戏回去玩。猛然间，他想起上次那个像梁静茹的女孩，于是可耻地走进那家新开的店——明明知道那家游戏可能不全。几个礼拜没来，这个新开的小店变化不小，里面的东西充实一些了，之前台子上只摆了两个纸箱子的碟，现在变成好几个纸箱子了。墙上还有X360的正版游戏，甚至还有一个PS3的盒子！这可是最尖端新发售的神机啊！看着就觉得很牛逼。这个神机的盒子让整个小店顿时专业了好几个档次。不过这些离刘博鹏的世界太远了，他还是要找PS2游戏。

“请问最近有什么PS2新游戏么？”店里还是没看见人。

“有啊，在盒子里你自己看看，《如龙2》已经到了哦。”女孩的声音从不知道什么地方传来。

正在刘博鹏纳闷儿的时候，女孩从柜台后面站起来了。

“你怎么又钻进柜台下面做卫生了？”刘博鹏真心惊讶地问。

女孩儿整理了一下头发，手里还拿着抹布，好酸好甜地笑了一阵，对他说：

“我想起来了，上次把那个玩过《FF XII》卖给你实在不好意思，如果你玩完了可以来换一张新游戏。”

“你是真喜欢做卫生啊……”个子高的傻小伙子说起冷笑话很萌。

“哎呀！哪有哪有！正好两次你过来都赶上正在擦柜台了好吧？”女孩儿辩解起来更显得可爱。这个姑娘有一种自然熟的特质，跟陌生人说话也不拘谨，大方温暖。

“哦……”傻大个儿说着，手伸向装满盗版碟的纸盒子一张张翻动，翻着翻着抬起头，

环绕店里摆满包装盒的墙壁。自言自语似的说：

“现在360BOX和PS3都快普及了吧，怪不得PS2的新游戏越来越少了。”

“是Xbox360行不行，什么三六零报克斯。PS3咱们这连机器都没看见，只有个报克斯。”

“嗯，总之都是正版吧？”

“是的，以后的游戏都是正版了，就算新主机有盗版我也不打算做了，正版生意以后是主流。”女孩说得非常自信。

刘博鹏本来想说“好吧，正版我还是买不起”，但是话没出口。他转个话题问：

“你是这个店的老板娘？”

女孩像看着小学生一样慈祥、并且忍住笑似的告诉他：“我就是老板，我娘在家做饭呢。”

“好吧……好厉害啊。我还以为你是帮别人看店的。”傻大个儿有点脸红。

“恩恩，就是看店的，反正也没多少人来。现在卖不出去几张游戏，一般都是买PSP来的。咱们这没多少真正玩电视游戏的，知音太少。”

此刻如果对方是个男的，刘博鹏真想紧紧抱住他，用力把五官聚在一起点头。不过眼前竟然是个姑娘，虽更想，但不能。他环顾着这些正版盘，猜想这个地方可能一年也卖不出去几张3、4百块的正版游戏，但是看着还是觉得过瘾。最后他挑了一张《如龙2》。女孩兴奋地说，这作神了，我今天刚打通，燃得一塌糊涂！

刘博鹏走出店，回头看了一眼这家朴素的小游戏店，心中充满莫名的激动。然而让他更激动的是店门的左下角，赫然贴着一张告示——招聘店员。这四个字如西天真经，让刘博鹏欣喜若狂。他立即推门回去，脸上放射着光芒，把女孩吓一大跳。

“我想应聘店员！”

“……哦。”女孩儿问道，“这边是全天的，你现在是在上学？”

“全天没问题啊！我们不怎么上课的，我是学计算机的，但是我们老师连XP系统都不会装，你说我们还上个什么学。我游戏全通啊，绝对适合！”

“那……你确定不是心血来潮么？”

“是不是心血来潮我不知道，但是我急需要工作！没有比这里更适合的了！”

女孩想了想，问：

“你叫什么名字？”

“刘博鹏。”

两个人沉默了好一会。终于，女孩说：“明天来上班吧，早上11点开门。具体的明天再谈。”

“好！”刘博鹏像小鸡啄米一样不断点着头，倒退着着走了出去。但是马上又回头推开门，兴奋地问：

“你叫什么名字？”

“安娜。”女孩儿的回答时的表情，意外地拘谨。

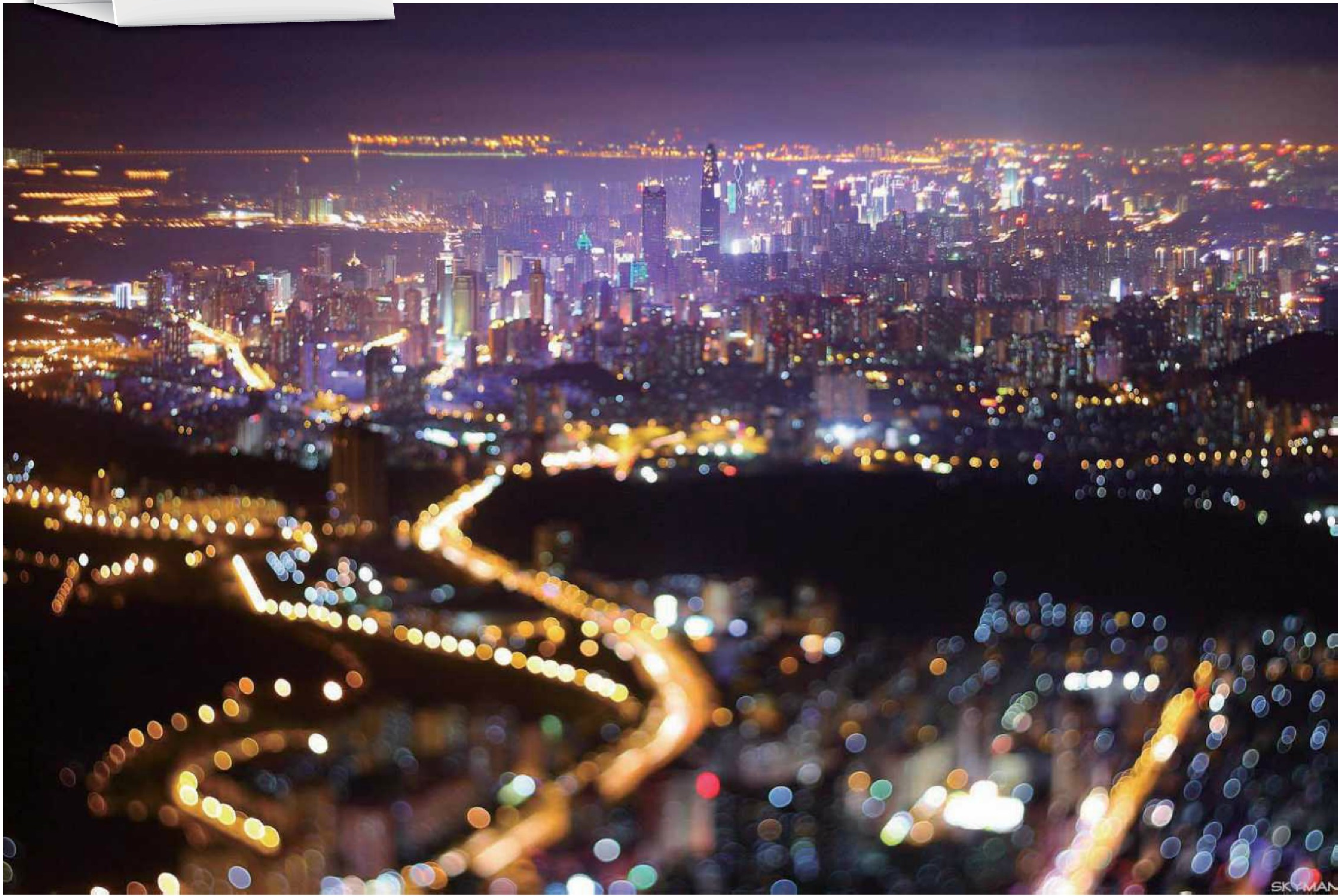
那一刻，刘博鹏不仅知道了她的名字，还知道她是谁了。

2011年 11月

独身生活久了人也会慢慢习惯，甚至不愿再去找个伴了。尤其是经历过上次KTV的事，更懒得出去。加之他最近工作太忙，动不动加班到9点以后。拖着一天的疲惫、委屈、怨气、苦闷，回到家穿过要么酣睡，要么正在玩游戏的室友，躺在自己的床上，看几眼无聊的视频，玩几下欠着的游戏。还有时候他躺着躺着就那么睡着了，再醒来又是艰难的一天。如此往复，如同胶片轮播一样的生活。

工作仿佛永远没有结束的一天，一个游戏的老版本BUG和需求还没有做完，另一个游戏的新版本就又快到了。刘博鹏深深觉得自己就像累过劲的马，挣扎着不能停下来。

不过希望总在绝望的尽头。最近这些日子，



刘博鹏突然感觉到职场上发生了某些变化。首先是策划那边的接口人变得好说话一点了，测试组的其他同事也对他提的建议瞬间采纳，很多以往会和别人纠缠的问题现在也没有了。就连前台的女孩也在出来进去时跟他打招呼了。他意识到这些后开始思索为什么，答案顺理成章地就联想到上次周阳说的事——他要被升为测试组长了。

看来风言风语已经传入江湖了？刘博鹏嘴角不自觉上扬，心想老子这么多年难道真的就这么混上来了？不过毕竟此事还没有落实，该做的准备还是要做，尤其是手下秘密展开的项目。他找来那个做开发的少白头开了个小会，总结了一下目前的进度和需求，约定加紧时间再出一个版本。然后少白头王鹏突然眉头紧皱，欲说还休了很久，终于开口说道："目前需要把之前至少一年的BUG管理情况整合进新的系统跑一下，这样既能测试出一些易用性缺陷，又能给老板和同事们一种与旧工作内容衔接顺滑的感觉，因为崭新的工具接受起来习惯上有一定困难。"刘博鹏顿时就觉得很有道理，不过这是个明摆着的苦力活啊。

他自己手下还有新版本要测，少白头一个做开发更不可能管这些事。于是他想到了自己的新小弟周阳。

周阳听刘博鹏说明情况以后，非常积极。说这事是一个锻炼的绝好机会，他保证自己会认真录入以前的列表——反正都是复制黏贴。同时周阳说也会借这个机会，好好看看项目组那边不同人对BUG的处理方式，是个学习的捷径。刘博鹏点头道：

"那就拜托你了啊。"

"没问题，我应该谢谢鹏哥才对。"

周阳是个嘴巴好使的人，而且经过刘博鹏的实际观察，他做事也不错，确实认真而且麻利，怪不得才来一年就得到领导赏识。即化解了敌人，又添了得力帮手，实在是最求之不得的理想结果。虽然工作方面整体上还是苦逼不断，不过方向上的柳暗花明另刘博鹏心情愉快，再加上今年决定回家，能见到久违的母亲和好友们，他的心中越来越开朗。

回家的机票很贵，从机场到家还得坐很久很久长途汽车。而且过年回家显然要给家里一些补贴，不过他愿意把钱拿出来，摆到继父的眼前，一字一句地说"这钱拿着，以后少让我妈干累活、省小钱！"。这件事想想就令他激动得颤抖，并不是为了证明什么，而是他对自己的一个交代，当然顺便也能出一口气。

11月的广东白天依然闷热，晚上会稍微有点凉爽的秋风。每天刘博鹏顶着月亮星星回家的路上，总是顺便先到一个小空地的石凳上坐一会，抽支烟。这几天他都在幻想一个情景：如果当时没有离开家，会怎样？如果当初自尊心没有那么强，是不是能苟活在那个小小的城市。就像他儿时的玩伴们一样，匆匆成家，开始养活老小，在人生的时间轴上风风火火地往前奔？这的确不是坏事，不过他每次都幻想不出自己身处那种情景，仿佛生命中就没有那条路线。属于他的剧本就是远走他乡。

于是此刻难以适应的潮湿空气，此刻眼前迴然于家乡的街景，此刻耳边的传来的异乡话，此刻的自己，都是那么真实。这就是属于我的故事啊，我还要好好讲下去，刘博鹏这样想着。

2006年11月～2007年3月

在安娜的游戏店打工已经有一周，生意比想象的好，刘博鹏也是每天都快乐充实。

店里的工作其实挺忙，看似简单的事实际做起来就会出现各种麻烦，安娜自己也是边学边干。平时安娜的母亲来给他们俩送个饭，帮忙打扫一下，也是一位沉默温和的中年妇女。日子一天天过去，刘博鹏开始了解不同主机的货源和成本利润，还有盗版碟的收发货流程。由于从小就常来游戏店，再加上本来就对游戏精通，刘博鹏上手非常快。每次做完一单大生意，尤其是有客人买了PSP后又抱走很多周边的时候，他们会买点好吃的庆祝一下。正赶上放假和年底，游戏机的生意相当忙，安娜说但愿过完年生意也能这么好。渐渐地，有客人开始叫刘博鹏老板，叫安娜老板娘。每次听到后刘博鹏都会憨笑着解释一下，说自己是小二，老板是安娜。

同时，刘博鹏也发现安娜非比寻常的地方，她自己在没客人的时候也在玩游戏，而且是相当骨灰的玩家。一般男生都觉得女孩子玩游戏也就是玩玩可爱的那种，这就大错特错了。安娜玩《荒野兵器5》这种游戏都是多周目全要素的。还有玩《如龙2》BOSS战时一边打一边特别投入地跟着嗷嗷叫，夜店攻略时对着一知半解的日语选项思索很久，选完以后看到妹子的反应还会满露出微妙的笑容。甚至刘博鹏与她讨论游戏时都会觉得有些捉襟见肘。

"男子汉当玩《如龙》，你这种沉迷《王国之心》的男生实在是那个……"他们在讨论接下来要玩什么游戏的时候，安娜总会嘲笑刘博鹏的品味。不过玩什么实在是不重要。这种两个人在一起玩，一个拿着手柄，另一个拿着攻略在旁边插嘴的感觉最美好。刘博鹏从小到大身边没遇到几个和自己一样喜欢玩电视游戏的人，现在遇到一个妹子，实在不可思议的幸运。然而人真的置身于那种幸运的时候，会有一种快乐的日子在身边加速流失的担心。

他们有时也会聊起彼此，安娜与刘博鹏同龄，高中毕业以后就没再上学。父亲车祸小学六年级时去世了，她和妈妈相依为命。这点和刘博鹏多少有些类似，但他把这个埋在心里没讲出来，只是嘴上和她开玩笑。

"把上大学的钱省了，开个店真不错，羡慕啊。"

"这有啥羡慕的……"

"你是上学成绩不好吧，光顾玩游戏了！"刘博鹏其实真的觉得如此。

"没有，我学习还可以的。"安娜有点伤心，她是一个藏不住心情的女孩。安娜的特别之处在于：外表看上去温柔爱笑，有女孩子味；个别时候又像个男孩子坚强好胜；最后还有纤细敏感的一面。刘博鹏清清楚楚地看到这三面以后，心中某个地方像被掏空一样，莫名其妙的感觉。**当然，此时他还没见过安娜的最后一面。**

后来他才从安娜母亲那里知道令人惊讶的事实：她初中时检查出先天性的心脏病。虽然没什么大碍，但是突然不舒服的时候，就需要一段时间的静养和服药。安娜学习相当不错，高考时被南开大学日语系录取，但是没去报到。她不愿留下上年纪的母亲一个人，自己在外突然生病的话总要让母亲挂念担忧，当然还有经济上的问题。

刘博鹏试着问安娜这件事的时候，她却爽快地说：

"女孩子上学没啥用，在家开个店又赚钱还能整天玩游戏，多好。"说完自己拿着抹布满屋子擦来擦去。

刘博鹏自己坐在那点头，欲说还休。

"别说我了。你呢，计算机少年，将来打算去哪？"安娜背对着他问道

"打算去外地，北京上海广州哪都行，去游戏公司做游戏。"刘博鹏轻描淡写地说，但这件事是他头一次说出口。

"哎呦呦呦，梦想型少年。我建议你先去SE，就算做不出游戏也把野村那个家伙给毙掉。那厮早晚会坑了SE。"

"你到底是有多恨野村叔叔哦。"

安娜回头傻笑着，说："由爱生恨！"

不知道是不是看得越来越多，刘博鹏觉得安娜的笑容真的是好温暖好可爱。

春节时刘博鹏也没回家，据说家里冷冷清清的只有母亲和继父两个人过了年三十。他觉得对不起母亲但是有没有别的办法，三个人恐怕会发生令母亲更难过的事。过年的那几天安娜和她母亲去了保定亲戚家，游戏店不开门。于是刘博鹏和小



姜两个人在宿舍过年，小姜为了省钱没回家。他手里拿着酱驴肉、小瓶二锅头、和那本仿佛看不完的成功学的大厚书，一个人在寝室里时而听相声，时而吟诗。刘博鹏在一旁玩游戏，偶尔和他搭两句话，这样的年也算不错了。小姜看到刘博鹏每天上班很羡慕，说他提到了人生中的第一桶金，自己的那桶还在找，希望快点找到。刘博鹏说你不如去卖酱驴肉，也比整天抱着一本没用的书看好。小姜听到后苦笑着，喝了一小口二锅头。

安娜和他每天都会通一个电话，说些没东没西的话。刘博鹏总是卖萌说很冷的笑话，然后安娜哈哈大笑一阵，他就听着声音幻想那温暖的笑脸。不过每次挂电话前安娜都得嘱咐一遍："《怪物猎人 携带版2》这几天就出了，一定要第一时间拿到啊少年！"

有些日子——往后回想起来才发现——无端地，嘴角的笑容就能挂着很久很久。等这样的岁月永远再也找不回来时，人才明白自己究竟是去了什么。

2月17日，大年初十。安娜已经两天没有给刘博鹏打电话了，打给她也没人接。于是刘博鹏决定去店里看看。

没想到店已经开门了，安娜的母亲在独自在店里打扫。看到刘博鹏来了，停下手里的活儿说：

"安娜这几天不舒服，一直没联系你。"

"哪里不舒服了？心脏的老毛病么？"

"没事，不严重，吃一阵子药就好了。今儿么还说要开店。"

刘博鹏赶到安娜家里，她正躺在床上睡觉。

屋子里充满了中药味道，刘博鹏坐在床前看着她，看着她明显苍白憔悴的脸。不一会安娜睁开眼睛看见刘博鹏，无力地笑着问你偷看我多久了。刘博鹏一直盯着她，没说话。

"唉……不知道为啥就突然难受了。幸亏妈妈在身边。你看我平时多欢实啊，这种情况三年也就一次吧。不要紧。"安娜自言自语似的，声音比平时纤细一些。

刘博鹏突然握住了安娜的手，很久很久：

"我就一直给你当店小二吧。万一什么时候你再病了，我就在旁边，还能及时人工呼吸。"

安娜扑哧笑了，没点头也没摇头。接着泪水滑过她美丽的脸。

3月，下了一场大雪，天冷到似乎把一切都冻硬了。安娜渐渐康复后，告诉刘博鹏这些天先不要来店里了。刘博鹏每次打电话都没人接听，店里也没有安娜而是另外一个男孩子在看店。一周后，正在刘博鹏坐立不安时，安娜发来短信：

剩下的工资已经打到卡上，以后不要来了。我雇了新的人，比你强。我们之间不会有什么，你不是我喜欢的类型，我喜欢见多识广的男人。你人很好，但太没出息了。毕业后哪远去哪吧。

没出息这句话说到刘博鹏心坎儿里了，本来就没出息，陷入爱情时就会变得更没出息。他不知道安娜这么做是真的看不上他，还是因为别的原因。他想出千百种可能，一条一条发短信给她、网上留言、每天去家她家门口等着、把信放到店里在外面等着。所有方法都试了，一遍遍地试。然而安娜没有一句回复。只有安娜的母亲跟他淡淡地说："那孩子太倔，谁也拧不过她。当初她说不去上学，谁也劝不动。"刘博鹏这才知道安娜最后的一面是不可思议的倔强。安娜短信中的话深深印在他脑海里，一遍遍折磨着他。最终，像报复又像是挥剑断念，他用尽全身的力气一拳打在铁门上，一声巨响，鲜血沾满拳头。

他决定不等到毕业就去广东，这个小城市已经没有一丝留恋。

2012年
1月

刘博鹏买了个新的旅行箱，把家里的东西也规整了一遍。收拾完以后，他站在屋子中间环视了一下，发现这间屋子里除了一台笔记本电脑和 PS3 和一台二手买的显示器 ，竟然一件值钱的东西都没有。全是破烂，丢了都没人要的东西。他苦笑着看着自己的朋友——一盆仙人球。家里这盆仙人球不太好看，刺太长了。刘博鹏上上下下观察了一会，叮嘱室友道 ：“这个放在阳台，下大雨时拿进来，平时不要随便浇水。”

室友的眼睛没有离开屏幕，一边玩 LOL 一边说 ：“嗯嗯没问题，你这次回去几天？”

“半个月吧。”

“真好，把你那点年假都用上了吧”

“是啊。”刘博鹏舒了一口气，对于回家有点期待也有点紧张。

“你看看我这个新英雄怎么样？”室友指着自己的电脑屏幕，“这个可不是盖伦了，我现在可是买了两个英雄的付费用户了！你看这输出这压制！”室友兴奋地说着游戏，刘博鹏在旁边赔着他一惊一乍地笑，心里面为回家的事开心。

他之前就打电话告诉母亲，说今年回家，能待半个月左右。电话那头突然好久没有回应，他知道母亲哭了。他很害怕母亲以为他也会像那个人一样一去不回，他心里想告诉母亲将来会和她相依为命，绝不离开她，但总是开不了口。

每临近回家一天，刘博鹏都会更兴奋。终于到了最后一天，参加完今天公司年会，转天刘博鹏就可以直接回家了。

每年年会才能感觉到，他们公司其实也不算小了。尤其这半年人员变动勤，有些人都不太熟。大家搞完各种抽奖表演完各种节目，酒足饭饱之后，经理来到他身边，有点酒气，拍拍他肩膀说 ：

“小刘啊，你今年也辛苦了！”

“应该的应该的。”

“走，出去抽根烟。”刘博鹏心理一阵激动，转正升职的这天终于到了！

在楼梯间，经理深深地吸了一口烟说 ：

“你今年表现不错，我不说，但心里有数。但是有件事我得跟你说说，免得你心里那个……”

“您说。”刘博鹏烟夹在手里，没点。

“我夏天的时候跟你说过转正的事，对吧？你表现不错，但是今年还不是时候……”

“这怎么说？”

“怎么说？啥叫怎么说？你工作确实很踏实，但是还不够积极。”经理让烟从两个鼻孔里缓慢喷出，继续说，“你看看周阳，人家比你小，来公司也比你晚，但是有往前冲的劲头。人家拉着程序员那边的王鹏，做了一个特别好的 BUG 管理系统。这事你应该也知道的。我看了，确实特别好。你说说，今年就一个转正的名额，我能不给人家么？”

经理慢慢吐一口烟，看着垃圾桶。刘博鹏感觉到自己的手在颤抖。

“经理，老板！那个是我做的啊！我和王鹏做的，后来才让周阳帮忙一起弄的！”刘博鹏慌了，气得不知从哪里开始解释。

“你这孩子……周阳和王鹏可是一起给我看的，他们说了，你是老员工，给了一些很重要的指导，这个系统能做完要感谢你，有你一份功劳。”

“我操他妈逼的！”刘博鹏的确是一个不善争论的老实人，无论当年跟赵雨菲，还是现在，受了多大的委屈也只能自己气得发抖，自己骂街。

他转身离开年会的酒店，叫了一辆车直接回家了。

26 岁的刘博鹏，1 米 8 多的男人，在出租车里偷偷哭了，世界上没有其他人看见。

他不知道的另一半故事是这样的 ：

周阳看到他和王鹏总在一起研究问题，心想两个明明工作没交集的人在认真研究什么，肯定有问题。刘博鹏当初拉拢王鹏用了一个礼拜烧烤，而周阳带王鹏连续去了两次东莞。顺利得知刘博鹏的项目以后，周阳演了之前醉酒表忠心的戏码。又操控王鹏说需要人手帮忙，这时刘博鹏一定会想到自己，于是他又顺利加入到了刘博鹏的小项目中，并且掌握了核心数据。最后只要利用东莞的事，要挟王鹏与他口径一致，先一步和他一起向经理介绍项目成果即可。就这么简单。



躺在家里，刘博鹏直勾勾看着天花板，心像冰一样冷。不过无论如何生活还得继续，该怎么面对，明年再说。

第二天清晨，他僵着脸提着新买的箱子，在室友们沉睡时轻轻推门前往机场。

飞机起飞时，他看着地面渐渐远去，楼房的道路渐渐变得微小，然后变成一块一块，最后穿过云层再见不到，脑海中回想起当年离开家时的情景：

继父冷冰冰地说，反正你那个大专的文凭也没用，读不读完都一样，爱去哪去哪，别回来要钱就行。母亲依然沉默，那时候他甚至恨过母亲的沉默。或许当年父亲知道她肯定能沉默着接受，才敢一去不回。临走时，母亲私下拉着他的手说，在外闯荡的男孩儿有出息，别想家，别想妈妈。不管干啥，好好干。**但要记住按时吃饭，吃热饭，冷暖添减衣服，黑介别乱跑**。别惦记妈，这么多年，妈不知道他在哪，但在家每天念佛给他求平安，今儿起给你爷儿俩一起求平安。

2012年1月（回家）

长途大巴停靠在熟悉的车站，四年，这座小城市似乎多了点什么，似乎又没什么变化。

北方的寒冷对刘博鹏来说久违了，尽管穿上了厚实的冬装，但那种刺骨的寒风和土灰色的凄凉仍然让刘博鹏觉得难以承受。难以承受在于这种从小习惯的寒冷又唤醒了他从前的记忆。一瞬间他有一种奇妙的感觉——仿佛自己从未离开过这里。

小城不大，回家的路却很长，以前他骑自行车没觉得这条路这么长。现在，拖着行李要走很久。街旁边确实多了一些新开的店面，但是那个老旧不堪的大铁门还在，聚友网吧还在，火烧铺子还在，那条狗好像也见过……这条路确实很长，但是他的脚步依然很慢。

敲响自己家的门，过了很久，门开了，一股热气和熟悉的味道扑面而来。开门的是母亲。

"妈，我回来了。"

沉默的母亲一只手紧紧地抱着他的胳膊，另一只手像盲人看不见一样，不停摸着他的脸。他看见母亲四年间头发白了很多。母子俩就那么久久地抱在一起。

走进继父的房间，头发也变得斑白的继父带着眼镜，胳膊上套着套袖，正在批改作业。他没有像想象的那样，把钱拍在继父面前说几句气话。而是把两瓶酒放在桌子上，轻轻说："我回来了。"继父点点头，逃避似的将目光移回批改的作业。

春节时，亲戚们见到刘博鹏都说他出息了。虽然有想象中的"答记者问"环节，但也没有那么步步紧逼，长辈们还是很关心他在那边受没受委屈，吃没吃苦。有人问他是做什么工作的，刘博鹏说：QA，就是对软件进行品质把控。亲戚们面面相觑，露出"不知觉厉"的惊讶表情。不过也能联想到过些日子他们跟别人吹牛时的情景——我们家一个侄子是在高科技计算机公司做QA的！QA你懂么？

大年初三的傍晚，他还是忍不住去了安娜的游戏店。他连那个店过年时是不是开门都不确定，只是本能地走向那里。刘博鹏心里知道，4年太久了，彼此或许都忘记了。

店是开门的，里面有人。刘博鹏很犹豫地走进去，第一眼印象是变化了很多，满墙的正版游戏，已经特别丰富特别专业了。店里只有一个高中生模样的女孩，柜台上还坐着一个一两岁的孩子在依依呀呀。女孩问他您要点什么？刘博鹏环视着店里，点点头说：

"请问还有《FF XII》么，正版的也行。"

一个扎起头发的女子从柜台后面站起来，手里拿着婴儿的玩具。是安娜。

"又在擦柜台？"刘博鹏轻松地开玩笑。其实看见安娜的一瞬间，他的心真真切切一阵颤抖。

安娜愣在那里不动，和刘博鹏傻傻对望着，小宝宝不停晃着脑袋，打工的女孩满头雾水。

"我一会还有点事，一个小时以后我来找你，我们出去吃个饭，方便么？"刘博鹏看了一眼柜台上的小宝宝。

"嗯，可以。我等你。"安娜非常非常平静地说。

刘博鹏在店门外的街上来回来去走着消磨时间，天冷极了，他的脚冻得生疼。他时而把手插在口袋原地跳，时而蹲着抽烟。华灯初上，黄昏变为夜色，他的目光一直望着那个发出灯光



的小店，死死地盯着。**像水手望着雾中的灯塔一样，目光一刻也不愿离开。**

终于一个小时过了，他再次走向小店，还没进去，穿着外套的安娜正好推门出来。

刘博鹏仔细打量安娜，她稍微有一丁点变丰满，但绝对谈不上胖。整个人的气质倒是意外地变得干练了很多，一点也不像小城市的小店老板娘，说像大都市的精英白领也不为过，那种气质很难得。和以前比她稍微化了点妆，更像梁静茹了！刘博鹏想就这点说些什么

"你越来越像梁静茹了！"结果他依旧说了不自然的笑话。

"呵呵……哪有像……"安娜一下子笑出声。

"孩子没事么？不用喂奶啥的？"

安娜保持着刚才的笑容，用惊讶似的表情对他说："你想哪去了？那个宝贝是我姐的孩子，我姐现在搬过来和我们一起住了。"

刘博鹏故意舒了一口气，说："原来是这样啊……咳……你知道医生对一位刚刚被告知得了绝症的人说'不好意思，诊断书拿错了你啥病没有'时，那个人的心情么？"

"你傻不傻！"安娜爽朗地笑个不停。

吃饭时刘博鹏把这几年的生活原原本本地讲给安娜。安娜静静看着他的脸，听他娓娓道来：如何辗转到深圳，如何辛苦地工作，职场上的欺诈心酸，他们经理为什么叫搅屎棍儿，深圳的生活是多么艰难尴尬，心里梦想如何变得模糊，又如何痴痴地坚守。一点儿虚伪和掩饰都没有，苦痛欢笑，全部都能自然地说给她听。安娜自己的故事很简单，一点点一步一个脚印把这个小店生意做好，现在还在利用淘宝做网上的生意。和她当初预言的一样，现在是做正版生意的时代了。

刚刚刺骨的寒冷终于有了结果，外面雪花已经片片飘落。他们肩并肩，拉开点距离，踏着薄雪走在这个小城最繁华的街上，虽然不及深圳灯火璀璨，却也有生活温馨的味道。

"这次回来呆多久？"

"初七晚上走。"他看着安娜的侧脸，"哪天有时间再找你，去你店里玩会。"

"好啊。现在每天要发货到很晚，这边快递每天只来一次。"

"嗯，赚钱总是辛苦嘛。"

"体力活没什么，你在那边更辛苦。为了梦想的人不容易啊。"

刘博鹏没有说话，他突然发现，此刻梦想两个字在脑中完全没有形状，自己在追求的到底是什么呢。他当年那么决绝离开，在外面吃了那么多苦，追求的到底是什么呢？

两个人继续默默地走着，谁也不说话。雪好像越来越大，深蓝的夜空，完全被雪覆盖的纯白色地面反射着街上华灯，让周围仿佛变得像一个室内空间，本来平常的街景也变成里世界的感觉。他们走到大路口停住了，再往前走不远就是安娜的店。刘博鹏主动开口：

"就到这吧，别回去太晚了。"

"嗯……哪天有空再来店里玩。"

刘博鹏看着雪地，点点头，然后有点颤抖地说：

"你知道么，四年前你发短息给我，我回了好多好多条。然后在这、在你家门口等你，都没用。"

"176条。"

"呵呵，你还数着啊，挺好。知道你看了我的话，多少也好受点。"

"现在好受了么？"安娜平静地问道。

刘博鹏耸耸肩，"现在？不知道。我也不知道。"

安娜微微颔首，示意再见。

刘博鹏转过身，走向相反的地方。在冰天雪地中慢慢地走着，脚步坚决。走到一个路灯下，忽然电话响了：

"小刘啊，过年好。现在说话方便吗"是经理来的电话。

"啊，您有事？"

"长话短说，明年你来做QA组长吧。"

"什么意思？"

"就是转正的意思，给你6K。顺便帮我带测试组。别人不行，还是得靠你。"

"……"刘博鹏闭上眼睛。

未来像电影一样在他脑中闪来——转正，组长，月薪六千，三险一金，正式成为游戏业内的人。从测试组长转为策划，从策划转为主策划，将来再……

他睁开双眼，决然挂了电话，转身奔向小巷。他用尽全身力气保证快跑不滑倒，口中呼出的哈气在昏黄的路灯光中时而遮住视线，终于在游戏店前追上了安娜。安娜惊讶地转过身，看着气喘吁吁的刘博鹏，顿时失语。刘博鹏上气不接下气，却大声喊道：

"我还是做你的店小二吧！"

安娜的眼睛早已哭红了，此刻破涕为笑。

"我还是做你的店小二吧！"刘博鹏在夜空之下，白雪之上，用尽全身力气再次喊出这句话。

他们第一次拥抱，看见安娜哭红的眼睛，和释然的笑容。他才明白，这笑容从第一次见到起就已经俘获了自己的心。眼前的这个女孩，以及曾经和她在一起的时光，将来和她在一起的时光——这就是他清清楚楚追求的。不是其他。眼前的这个女孩其实早就是一切，漂泊的心就一直存在这里，不在别处。

这就是家，这就是爱。



刘博鹏退了回程的机票，让人把他在深圳那点家当寄回老家。那盆仙人球盖伦说喜欢，刘博鹏说那就送你，注意别总浇水。他和安娜就跟以前一样，早上一起开店，一起研究游戏，每天忙碌而快乐。四年前和四年后的生活奇妙而美好地接到了一起。

说说其他人吧：

周阳其实是因为节前的时候父亲脑淤血差点离世，于是他忽然间觉定回荆州老家，继承家里的麻将馆。这是他父母一直想要的。

高帅富和那个大嗓门儿的姑娘同居了，搬出了他们住的地方。其他两个家伙还在LOL。

小姜真的去卖酱驴肉了。在家乡自建供应链，先是给网店供货，后来自己开了淘宝网店，专卖酱驴肉，发了。买了辆索8。那本成功学的书估计也扔了吧。

搅屎棍后来给刘博鹏发短信问为什么他不回来当组长？刘博鹏回复**你还记得送我的那瓶老干妈么？就在我桌上，你拿去对着撸吧！**

赵雨菲先是去了大连，在那历尽千辛万苦赔了无数青春，终于奔向韩国。到韩国却发现跟大连区别实在不大，几年后回来了。再又去了哪没人知道。

半年以后，2012年夏天，刘博鹏和安娜结婚了。他们的网店生意越来越大，为了货源渠道和销售便利，也为了生活得更加美好，他们回到了深圳。在惠州买了三室一厅，把两边的母亲接过去一起住。刘博鹏的母亲此前暗示过他，继父其实是"那个"，就留他和他的"教授同学"在老家安度晚年吧。这回刘博鹏家里有了三个特别爱做卫生的女人，可把他美坏了。他们的网店现在已经很有名了，你要是总上网买游戏，说不定还去过他们的网店呢。

刘博鹏觉得，那天的决定是这辈子做的最正确的事。家，就是心在的地方，也是拼搏、幸福和梦想真正的归宿。

毕竟，世上没有必须狂奔的流浪。

奈落　2012年平安夜

后记

一直想写写在外乡漂泊的年轻人，写写他们"完整"的故事。因此，写小说之前我实际采访了三位在深圳打拼的年轻人。我们这群二、三十岁的年轻人在外乡和家乡，两个地方都有太多的回忆。这两个地方也许相隔千里，但在我们心里却连着千丝万缕。支撑着我们的到底是什么？每个人的答案都不同，甚至连追寻答案的心路也不尽相同。那就听从自己内心的声音，然后把一切交给时间吧。/by 奈落

言灵创世：都市传说与 Atlus

上帝说："要有光。"于是便有了光。
——圣经·旧约·创世纪

公元 1969 年的日本，东京吉祥寺的十圣高校，一个文弱的技术宅中岛朱实，为报复欺负他的同学，开发出召唤异界恶魔的电脑程序，成功唤出了北欧神洛基。但洛基很快（不出所料地）失控，之后事情开始向几乎毁灭世界的方向（又）发展下去，惟一能阻止魔神的只有中岛的异性好友、女神伊邪那美的转世白鹭弓子……

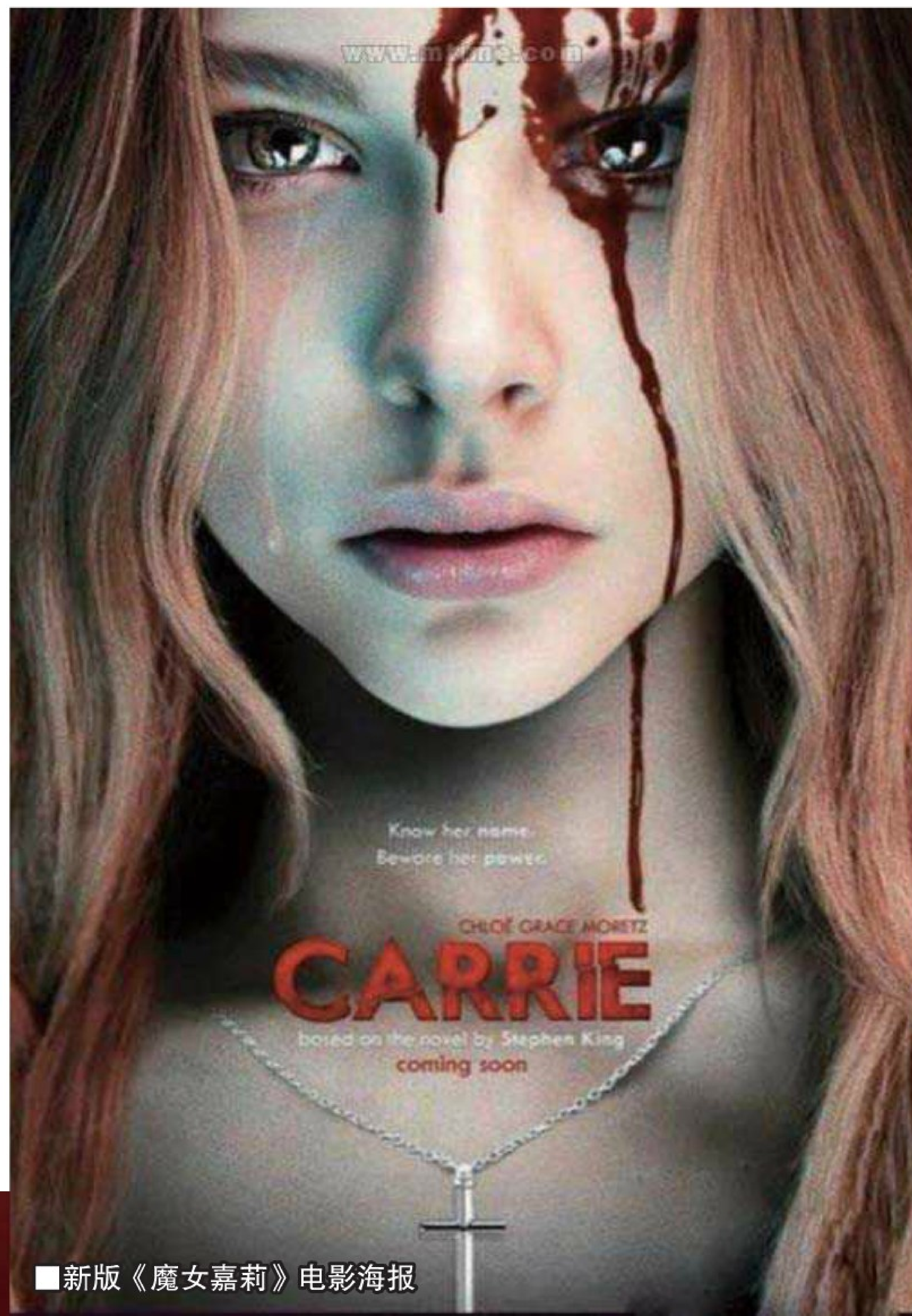

■女神伊邪那美

文 莱莱子 编 八重樱 美编 NINA

从上世纪 80 年代中期开始，因受《魔女嘉莉》式的青春校园恐怖片启发，加上当时开始走红的"赛博朋克"科幻风格的影响，日本作家西谷史开始创作名为《Digital Devil Story：女神转生》的小说系列。不过，小说本身除了那个在 1980 年代看起来还很新奇的"用电脑程序召唤恶魔"梗，并无太多闪光点，后期更是落入中二拯救世界的经典日式窠臼，虽然上面提到的第一集有个全灭的灰暗结局，但剧情现在看来仍嫌俗套。如果没有德间书店将小说进行多媒体开发的计划，和当时刚刚诞生、很大程度上依附于 Namco 的游戏制作组 Atlus 以小说为蓝本创作的 FC 游戏《女神转生》，西谷史的五本《Digital Devil Story》在国内很可能根本不会有多少人知道，或者即使听说过，也会和 PS2 时代仍由 Atlus 制作的《数码恶魔》游戏所搞混吧。



■PS2 游戏《数码恶魔》



■新版《魔女嘉莉》电影海报





不过，第一代《女神转生》这种杂糅了与现代社会紧密相关的元素（电脑程式）的半科幻半魔幻的起点，却为日后最受欢迎的日式 RPG 系列之一定下了基调。1990 年，彻底独立之后 Atlus 发售的第二作《女神转生》，已经正式定名为《真・女神转生 2》，在剧情上和小说原作无关，但其风格却延续下来——由于美苏之间爆发核战，世界大半被毁，残余的人类只能龟缩在地下生活，而在这样一个类“终结者”的后末日社会中，居然还有人在打电玩！！而且竟然解放了被封印在电玩程序中的魔王，于是一场宅男救世的战斗又将打响……



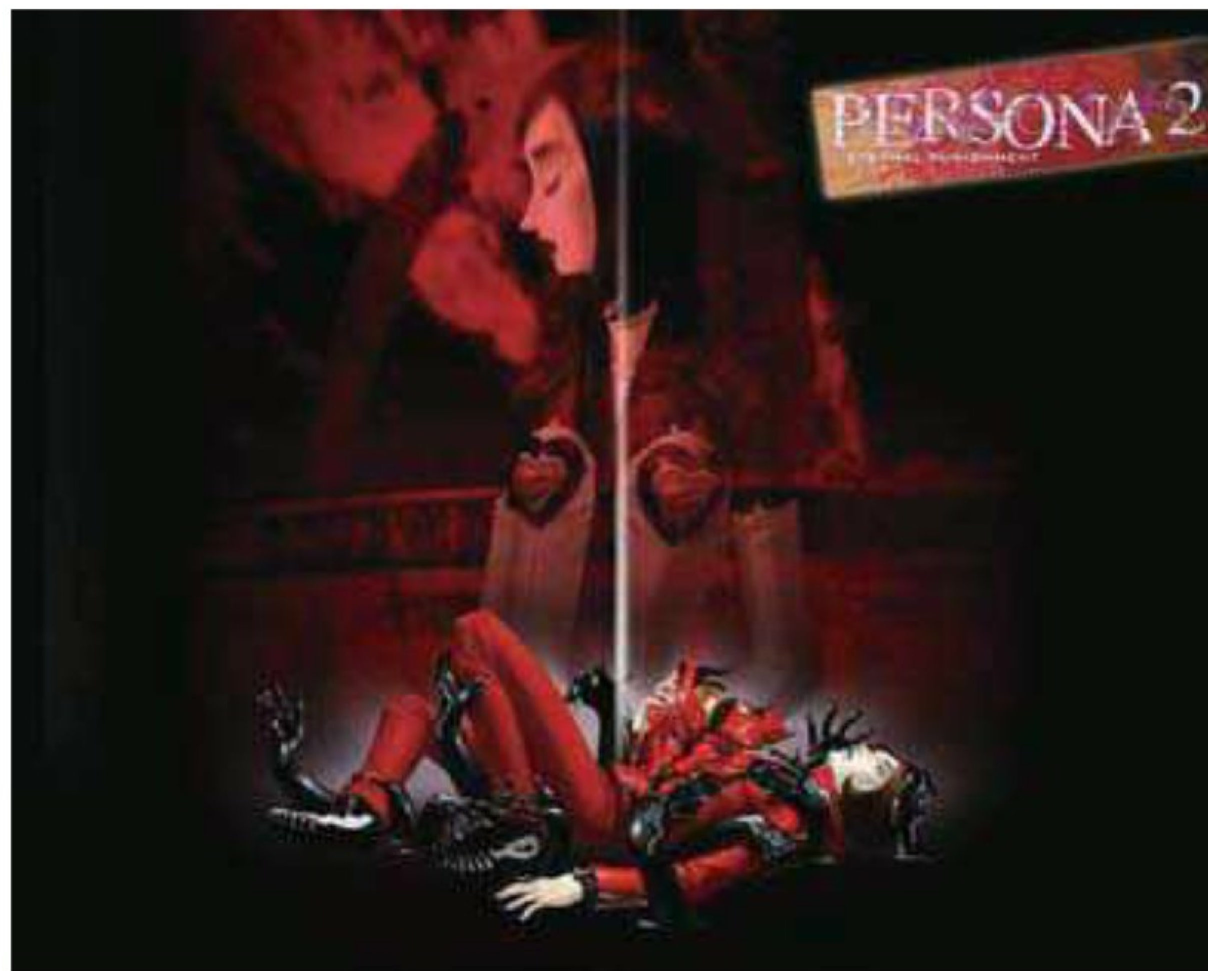






或许是由于传统日式 RPG 的全面式微，和游戏的快餐化，2004 年在 PS2 上发售了广受好评的《真女神转生 3》之后，Atlus 的当家系列至今还没推出第四作（《真女神转生 4》即将登陆 3DS 平台，不选择三大主机平台，大约还是对这块市场的销量没有信心吧……）。不过其间诞生的《女神异闻录 3》和《女神异闻录 4》（简称 P3、P4）、《数码恶魔》等，却着实打了一场漂亮仗（可是近年来频频在掌机上复刻旧作，似乎也染上暗荣和卡婊的无节操了……）。《P3》和《P4》比起之前 PS 平台上的《女神异闻录 1》和《女神异闻录 2》，以及 2 代外传《罪》与《罚》等作来，在风格与系统上转变甚大，几乎让人想起大胆转型的《生化危机 4》。尽管这种改革至今在某些《女神异闻录》（《女神异闻录 4 黄金版》出在了 PSV 上）的老玩家之中还备受争议，诟病者们多半是无法接受前代《异闻录》中原本属于成年人的故事，为了满足日本流行文化的偏好，又落入中二学生手中，成了一款 RPG+ 校园恋爱游戏的混合体。不过单从剧本背景依旧放在当时当下的日本，角色在走迷宫打怪之余，仍然继续着普通中学生上学下课的人生，就能看出 Atlus 还在坚持着某些理念。





如果说上文提及的“电脑程序召唤恶魔”还是作家西谷史的开创，后来的“游戏程式封印魔神”也属一脉相传的赛博朋克风，那么 Atlus 在《女神异闻录》中发展起来的“流言”系统，却是最具本社特色的创举。“流言”脱胎于《女神转生》中的“交涉”，在“《异闻录》系列”中开始齐头并进——主角一行可以通过与不同的恶魔谈话，获得道具、帮助和情报，甚至可以使其加入成为仲魔。“交涉”是否成功，关乎对方恶魔的种族、性格，有时还与月龄（满月或新月）相关。在《异闻录》的交涉系统中，可以在主角队伍中挑选不同角色前去交涉，多种选择会导致不同结果。若交涉失败恶魔则会逃跑、愤怒化或者召唤同伴一起扁你。而且亦非所有恶魔都可以进行交涉，但是在满足某些特殊条件之后，之前部分拒绝交涉的恶魔也会开始同你谈话，这通常是达成游戏重要分支的条件——从这些特别恶魔身上获得的情报和道具基本上都很关键。



这种“交涉”系统的存在，本身就是一个非常有趣的现象，它符合 Atlus“女神”系列中的一贯世界观：善恶并非二元对立。在《女神转生》中，随着玩家做出的各种分支选择，游戏主角的“属性”也会改变（中立、邪恶或善良，与“龙与地下城”的设定类似），而且对应不同属性存在不同的结局。恶魔也一样，既可以是你的敌人，也可以为你所用，既是所谓的“仲魔”（在《异闻录》中己方仲魔亦称 Persona）。比起其他日式 RPG 之中敌我势不两立、唯有斩尽杀绝的局面，的确是个很符合人类“社会化”本能的创举。本来嘛，这个世界就不是黑白两色的，而且既然恶魔的设定并非无情感的机械或者智商低下的动物，将他们也纳入以“语言”这种特殊工具构建起来的人类社交网络，也未尝不可。



除了从恶魔那里，在《异闻录》的游戏流程中玩家也可以从各处得到各种情报。通过与游戏 NPC 们对话以获取情报，这本身当然没什么稀奇，大多数 RPG 中都是这样。不同之处在于，别的 RPG 里的情报就是实打实的情报，但在 Atlus 的世界中，情报最初只是“传言”，甚至称作“谣传”也不过分，仅仅得到消息是不够的，如果你什么都不做，消息所言的内容并不会发生（X 处有 X 物等等）。《女神异闻录》里的“葛叶侦探事务所”，最重要的一项服务就是把这种简单的“谣传”帮你散布出去。经过一段时间之后，传言才会成真。强力武器和装备，甚至隐藏 boss 都必须用“谣言成真”的方式找到。



□《P2》女主角天野舞耶的 Persona

□天野舞耶

不仅如此，流言甚至拥有改变人物命运的作用——在《女神异闻录 2》中，出现了主角五人组是恐怖分子的流言，任其发展下去主角们就会真地变成坏人。为阻止这种事发生，女主角天野舞耶就在小学生的帮助下散布了“那五个人是英雄”的流言。但这样做又产生另一个后果——两组完全相反的流言催生了另一个邪恶的五人组，亦称 Shadow，都是流程中的强力 boss。或许，如果舞耶没有想出这个应对之策的话，主角一行并非“变成”坏人，而是被自己的黑暗 Shadow 所取代吧。

非常可惜的是，“交涉”和“传言”系统在《P3》和《P4》之中都被取消了，大约出于想简化系统的目的，毕竟此二作的风格很明显地年轻化了，剧本也基本就是校园轻小说。尽管 P4 挖空心思地加入流行的“推理侦探”元素，可是没有了散布八卦的葛叶侦探事务所，恶魔也不会再跑来搭讪，变得同其他的 RPG 那样见面动手就打，还是觉得怅然若失啊。



□《P4》男主角与初始 Persona

葛叶侦探事务所所做的事情，说白了其实就是所谓的“三人成虎”现象——一方面是 H・P・洛夫克拉夫特的名言“人类最原始而强烈的情感是恐惧，恐惧中最强烈的则是对未知事物的畏惧”，而另一方面我们却又都不由自主地重视那些不可思议、不合常理、充满威胁感的事物和传闻。如果你对一群人说“这条路上没有老虎”，大概什么也不会发生，但假如改成“有老虎”，混乱顿时开始在一波波的传递中被放大，最后所有的路人都在逃跑——即使谁也没有真地看到老虎，但所产生的效果就好像虎真地出现了一样。

社会学家认为，相信和传播此类“流言”，有助于人们理解和应对潜在的风险，大约是所谓的“宁可信其有，不可信其无”吧，即便错误地恐慌了一阵，也比真地被老虎吃掉的好。而“流言”被添加上某些戏剧化情节，内容上更加贴合现代人的审美旨趣和生活细节，就成为了著名的“都市传说”的一员。在《女神异闻录》中发生的流言成真的情况，其实就是“谣传是如何发展为都市传说”的经典过程演示。类似的故事


■上海延安路高架桥的龙柱

在世界各地都有很多：纽约城的下水道有鳄鱼（和忍者神龟），二战后日军撤退时在台湾埋藏了大量物资，上海延安路高架桥有一根连接地脉的“龙柱”，建造于19世纪的全世界第一条地铁线——伦敦的格兰斯伯格线表面上虽然废弃，其实仍在使用（至于那些地铁都开往哪里便不得而知），北京西直门立交桥的航拍图显示那其实是一个巨大的魔法阵……

正因为都市传说的存在基于某个真实事件或社会现状，而对其本质的“改装”也反应了人们的各种情绪和对此事的普遍认知。比如西直门立交魔法阵一事，任何曾经在帝都坐车或者驾车经过那里的人都会明白，这个“传说”最初肯定是某个找不到出口的司机愤怒的吐槽。


■北京西直门立交桥航拍图

虽然这类神秘主义题材是作家和编剧的宠儿，与此相关的游戏（《流行之神：警视厅怪异事件档案》）、剧集（《都市传说之女》）、电影（《下一个就是你》）层出不穷，多数都走惊悚灵异路线。可是在主流电玩游戏之中，将都市传说的产生和发展作为一个有趣的支线设定的，做得最早、最多的依然只有Atlus。毕竟成天和灵异事件打交道的“X档案”刑事或身陷奇怪诅咒的人还是没什么日常感，但就像处于信息爆炸社会的我们一样，游戏角色在游戏的世界里也要与各种流言蜚语共存。你可以无视它们，从而错过一些有趣的冒险，也可以利用它们，但结果却未必都会是好事。





即使在被取消了“流言”系统的P3和P4里，流言还是在游戏剧本中占据重要的地位。P4的整个故事，都是基于“雨夜的零时，不插电的电视机屏幕上会出现运命之人”的都市传说发展开去的。而主人公每天在学校里也会听到各色各样的传闻，当然玩家已经不能自主决定发展哪些“流言”，听到传闻本身成了固定剧情的一部分，但这无疑已经成了Atlus的一种传统。发售于2011年2月的PS3和Xb360游戏《凯瑟琳》，不仅主角是电玩游戏中少见的30出头上班族，剧情中更是充满了这个年龄段普通男人的生活细节与烦恼：泡吧、三角恋、女友意外怀孕、被逼婚、在成家的压力和对自由的渴望间挣扎不定……而故事中心更是不折不扣的都市传说——辜负了女人的男人们都会莫名其妙地每夜做着爬“箱子山”的噩梦，没及时到达顶点的人第二天一早竟然死在自家床上……



当然在真正的三次元，都市传说往往都带有某些超自然成分，其本身之所以会由流言发展为怪谈，就是因为此类事件令人困惑（恐怖片《下一个就是你》的英文名其实就叫《都市传说》）。在人的社会性本能面前，流言发挥着在某些不安定的环境中制造凝聚力和安全感的效果——面对不合常理的事物，人们首先试图从个人角度出发进行解读，当这种做法效果不好时，他们便转而和其他人一起提出和讨论各种假设。而假设则在散布过程中被歪曲、被添加上各种虚构半虚构的补充性细节，以使其显得更加合理，于是才有了都市传说。

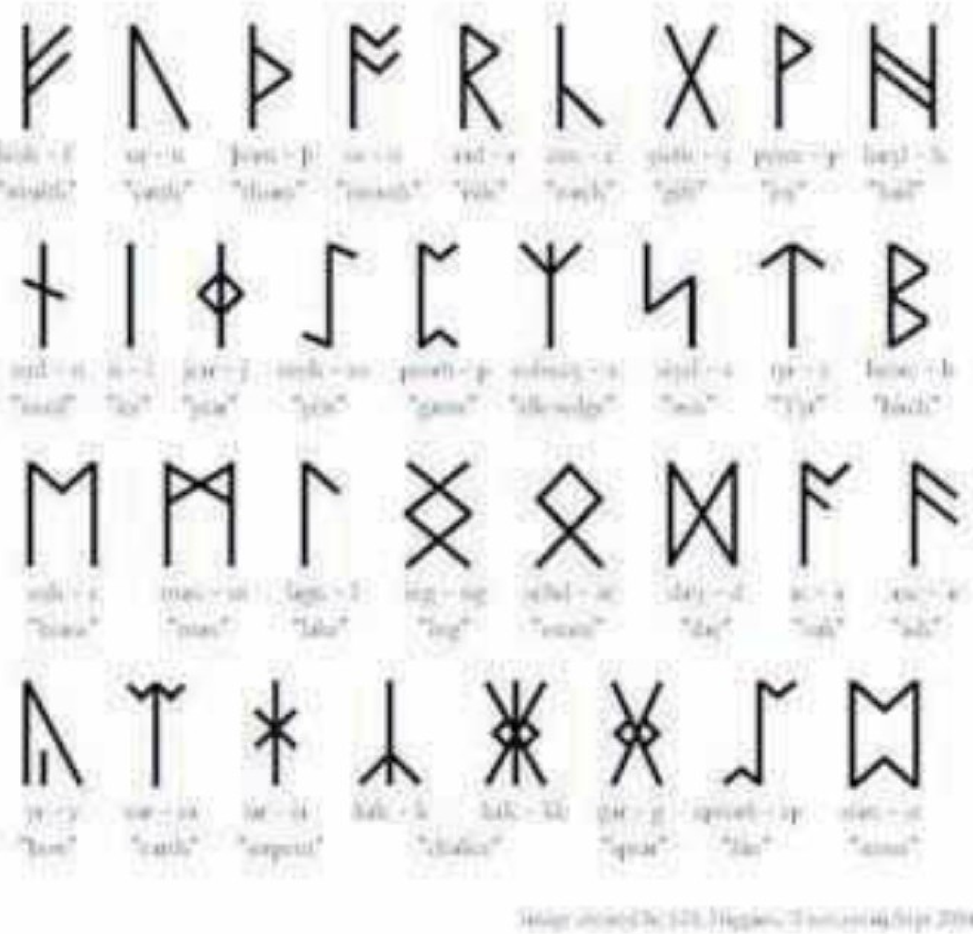
这种事情在现代信息量庞杂和官方媒体缺乏公信力的时代尤其容易发生——与其老实地接受政府或“专家”给出的强词夺理的解释，人们更倾向于到由众多参与者组成的讨论网络之中，去寻求解除困惑的途径，在各种各样的猜测和推断中挑选自己最愿意相信的那一种。因此，对都市传说而言，“真相”其实并不重要，它本身就是由众多猜想构成的，虽然我们可以追溯到流言的出处，但仅仅如此，也未必能解释“都市传说”的神秘。如果流言的力量强大到Atlus游戏世界中的那样，那么最初子虚乌有的流言，最终甚至可以凭空“创造”出某些东西来。

这不由得不让人想起“言灵”。



■《凯瑟琳》中的泡吧

或许因为完整而复杂的语言体系是现代智人所独有的能力，“语言本身就具备魔力”这个概念在各种文化中都广泛存在。徜徉于二次元的宅们，对于哈利波特喃喃念诵咒文，安倍晴明乱扔鬼画符的封印，以及那些前仆后继想要打开异次元之门或者召唤邪神或者 XXXXX 的家伙们进行仪式时的嘟嘟囔囔，早就屡见不鲜了。当然，出于追求风雅和崇古的本性，一般公推的魔法语言，比如北欧如尼文字、《魔戒》中的精灵语（亦称昆雅语）、天使使用的以诺语、被众多炼金术士/黑魔法研究者操弄的拉丁文……反正就是要难，要生僻，根本没几个人会说，不学个一两个世纪没法弄懂。这条铁规贯穿东西方奇幻界，除非为了搞笑，没有人会写一本小说，里面的法师操着一口河北方言大声嚷嚷着“绳命井猜，迪狱开闷！”（这里忍不住吐槽一下：西方人生造出来的各种魔幻科幻语言，搞来搞去还都是他们那几十个字母表的东东，语法发音规则神马也都差不多。喂，有本事弄点象形文字出来啊～！）



传说是奥丁神发明的如尼文字



昆雅语字母表



▲德意志第三帝国党卫军的徽章上的 SS 便是如尼文。

但很多奇幻小说里也都提到——最初并不是这样的。远古时代一切的语言都是“咒”，冲口而出就有魔法，这就是所谓的“真言”。在厄休拉·勒奎恩的《地海传说》中，真言是最古老的语言，人类以前也曾经使用，但最后只剩下龙还在说这种古语。人类之中只有巫师才会去学习真言，因为不使用真言一切魔法都没有效力。而真言魔力的根源，在于它给世间万物定下的“真名”，无论是人，还是动物，甚至海边的一块岩石，都在古语中有属于自己的真名。了解一个事物的真名，就等于拥有操控它的力量。这种奇幻设定在别处也常常可见，譬如汉字仿万物之形，梵文仿云气之纹，都有操控真名之意，也因此都可以用作符文。



▲吉卜力工作室改编的动画版《地海传说》。



▲梵文。



传说中人狐混血的大阴阳师安倍晴明。

但真正的“言灵”并不止于了解“真名”。言灵在日本神道教中意味着“对话”，也就是交流。语言的魔力只有在交流和表达自身愿望时，才会最大程度地显现出来，正如施法时一定要大声地念出来一样。与其执着于寻找万物的“真名”，或者相信语言有“要有光，于是便有了光”的神秘力量，我们肯定还是对“交流”这个概念，和以信息交换构建起来的人类社会更为了解和熟悉。流言和都市传说，都产生于信息交换的过程中，也都在表达某种愿望。前面提到，流言的出现通常是在某种具有潜在威胁的环境中，人们希望通过这些未经证实的小道消息，找到应对困境的方法。而都市传说比之流言，除了多出戏剧化的情节（否则就不能称之为“传说”），还有人为赋予的主题和寓意，通常是道德警示意义上的。比如美国校园曾流行过一个某人服食某种迷幻药





之后，在阳光下自燃的惊悚故事，无疑在告诫年轻人不要吸毒。自从1888年以来，伦敦流传过无数次“开膛手杰克又回来了”的传言，甚至是在开膛手绝不可能还活着的现代，大约是冥冥中提醒人们警惕从未落网的狂人杀手。在《凯瑟琳》的故事中，这种告诫的倾向也十分明显——不要惹恼女人，负心汉都会受到可怕的惩罚！当流言发展为都市传说时，转述者们为最初的素材添砖加瓦的同时，都有意无意地想表达的某种“愿望”。因此最后成形的故事，也可以说是集众人之大成的“言灵”。



所谓“人言可畏”，指的大约就是这个。远有阮玲玉，今有崔真实，负面流言甚至可以杀人。但也同样有人不惜一切代价希望博取“流言中心”的位置，即使是负面流言。君不见各色网络红人，各种搏出位的艳照、性爱录像、男女反串、绯闻八卦，不妨都视为言灵成真的表现——人们一边骂又一边看，潜意识中或许还希望他们做的更没节操，以便骂得更凶残。当年戴妃因狗仔队追拍而出车祸身亡，不少人指责八卦小报记者没有天良。但对方亦毫不客气地反驳道“没有读者愿意看，我们为何要去拍？”。意即普罗大众都脱不了干系，谁叫大家都有窥探名人隐私的爱好？

于是，我们很可以这样假设：最初有个流言，说某变态打扮成死神状在城中杀人，风传开去，或许真会有凶徒戴上骷髅面具，模仿故事中的手法作案。或许他真是精神扭曲，或许只是个打算借此机会除去某个眼中钉的机会主义者，但是结果代表一切，如果是在《异闻录》的世界里，流言发展至此，葛叶侦探事务所的工作就成功了，因为杀人狂已经出现，传说成真。



没有什么东西是真正“凭空出现”的，人的社会化本能让我们不由自主地受到外来信息的影响，没有一个人类可以真正做到完全无视任何其他人的意愿而生存，那样他或许根本就无法生存。语言，或者言灵，或者某种集体意志力，的确在不断创造和改变着我们的世界。一个人的想法和愿望，可能会像“蝴蝶效应”中的蝴蝶扇翅一样，经过无数次错综复杂地传递，最终发展成席卷一城一国的龙卷风。也可能和绝大多数都市传说一样，渐渐地湮没在不断奔流的信息洪水之中。





都说艺术源于生活，又高于生活。就算再被长辈们看不起，游戏产业也是一门红火的流行艺术，只是对大多数游戏来说，天马行空比现实主义更重要。二者丁是丁，卯是卯，井水不犯河水。而不少宅也会异口同声地承认，打游戏就是为了能偶尔抛开无聊的主位面，不当地球人。Atlus的游戏于此并无本质上的不同，只是他们更擅长把主位面揉进超现实的存在中去。我们都承认“女神”的世界风格独特，究竟独特在哪里？——金子一马的原画、庞大的《恶魔全书》设定、仲魔召唤与合体系统对日后众多游戏的影响都暂且放下，Atlus的一众爱好者中一定有比我对此更熟悉、更骨灰的粉丝。我在和它相伴的时光里，无时无刻不感受到的却是它对现代社会，尤其是对现代大都市生活的关切，和将这种关切倾注于作品中的努力。相比于其他游戏中泛滥的忍者、特种兵、恶魔或吸血鬼猎人、世界或宇宙大战，同样是RPG，同样是AVG，Atlus的游戏在穿梭神鬼领域之余，总是不忘记植根于我们最熟悉的舞台，从日常生活中汲取灵感，传达着普通人也会有的烦恼和疑惑。尽管打电玩意味着永远背负“不成熟”、“逃避”、“小P孩”的精神包袱，但就从Atlus的忠诚拥趸对它的喜爱来看，游戏和三次元世界根本不是无法拉近、无法共存的，相反这种隐性的关注还获得了不错的效果。尽管很多人可能并未意识到，Atlus打动他们的其实是一种人本位的共鸣。这或许是在日式游戏受到欧美竞争者剧烈冲击的今天，最宝贵也最值得为之奋斗的一块阵地。



唤醒恋爱记忆的双马尾！

双马尾发型在日本叫做“twintail”，不管在世界哪个地方，这都不能算是一种新发型种类，但是近年来，双马尾发型在日本突然暴红，成为人们趋之若鹜的发型。2012年初，日本甚至成立了一个双马尾协会，致力于推广这种发型。日本的宅男腐女们更对此推崇备至。

双马尾的流行自然少不了各种ACG角色与偶像们的推波助澜，从初音未来到AKB48，双马尾开始成为一种萌的标志。最初，双马尾在日本被叫做“二つ结い”，与世界其他地方一样，这种发型一般是年轻少女的专利，是一种清纯的代表。1960年代的《魔镜变变变》中就出现了梳着双马尾的经典角色，之后几十年双马尾的美少女角色层出不穷，而最具影响力的当属《美少女战士》。

据日本双马尾协会介绍，双马尾的类型大致可分为三种，第一种是“兔子型”，典型代表是初音未来，其马尾辫高过头顶。然后是普通型，马尾辫高过耳朵。最后一种是“乡村型”，马尾辫在耳朵之下。

日本双马尾协会的发起者叫做古谷完，他认为少女们松开双马尾辫子的一瞬间是最迷人的时候，但是在现实中，成年女性梳双马尾的却不多，这让他感到很遗憾。所以在2012年2月2日，他开设了双马尾协会的官方网站，每天发布各种双马尾美女照片。在该协会的成立宣言中写道：“那记忆中的发型，唤起了那遥远而淡薄的、为了恋爱而饱受相思之苦的日子。那就是双马尾。男性们等待着双马尾，双马尾则等待着女性们。”



■双马尾协会划分的三种双马尾类型。







菊地凛子：从二线演员到奥斯卡巨星

吉尔莫·德尔·托罗导演的最新作《环太平洋（Pacific Rim）》将于2013年上映，





这是托罗导演向《哥斯拉》和《新世纪福音战士》等日本电影与动漫作品致敬之作。该片的女主角选定由菊地凛子饰演。

在日本，女星要想成名，就一定要多出演电视剧，多在综艺节目中露面，或者接拍一系列广告。疲软的日本电影业很难捧红新星，电视才是王道。而菊地凛子的成名之路与其他日本女星都不同，她被全世界所关注，完全是因为一部电影——《通天塔》！

菊地凛子早在1999年就已出道，也曾经饰演过一些电视剧，但都只是二三线的角色。后来她参加了《通天塔》的试镜，在1000多名演员中脱颖而出，扮演了电影中的聋哑中学生千惠子。她在片中的精彩演出获得了好莱坞的认可，获得了奥斯卡最佳女配角的提名，成为继《沙哟娜拉》的南西梅木之后，50多年来第二个获得奥斯卡提名的日本女星。此后她成为香奈儿的形象代言人，在一项“日本在全球最自豪的人物”调查中，她高居前列。但是她的星运并没有持续太久，在奥斯卡的光环散去之后，渐渐地不再有人请她拍广告，她也没什么机会出现在综艺节目中，人们逐渐将她淡忘……

Livedoor的一篇报道中说，菊地凛子这种风格的女星，虽然在国际上受到认可，但在日本本土却是不接地气，不受日本家庭妇女的喜爱，缺乏这个电视主力收视群体的喜爱，又没有自己的粉丝团，再有才华也没用。2ch论坛上曾有一个热门帖专门讨论为何菊地凛子在日本红不起来，有人认为她的长相难以吸引日本人，也有人认为她在《通天塔》中出演的角色给她打上了情色的烙印。但是真正的主要原因是日本主流媒体与娱乐产业复杂的运作方式。菊地凛子是从这个圈子之外红起来的，与本土的娱乐圈反而变得格格不入，比如在综艺节目中出现时，她就没有本土新生代偶像那么活络。

在《通天塔》之后，菊地凛子主要接拍的都是好莱坞的电影，也曾在《挪威的森林》中饰演直子，在电视剧《欺诈游戏2》中饰演葛城凉。2013年除了《环太平洋》外，她还有另一部大受关注的电影——与基诺·李维斯一起出演的电影《浪人47》。随着这两部电影的上映，菊地凛子在日本演艺圈的地位可能会得到进一步提升。

注意到了吗？无所不在的“提供目”现象？

没有赞助商就没有电视节目、没有电视台、没有娱乐圈的存在。在日本，赞助商对娱乐业的渗透更加彻底。在很多电视节目的广告时间之前，节目主持人会大声说出本节目由 XX 提供赞助。这些都不算什么特色，最具特色的是所谓的“提供目”现象。

经常看日本动画或其他电视节目，并且偶尔留意片头片尾的人可能会发现这么一个有趣的现象：画面中出现赞助商的名字时，“提供”二字经常都是刚好遮住画面中人物的眼睛。被遮住眼睛的可以是动画角色、名人、猫狗甚至日本首相。这就是所谓的“提供目”。如果只是偶尔在一两个节目中出现提供目，还可以说是一种巧合，而事实是提供目现象广泛而普遍地存在，而且其位置通常极其精准，几乎不可能是巧合。可能是因为眼睛的位置最容易成为观众视线的焦点，赞助商为了尽可能吸引观众的注意，就不约而同地造就了提供目现象。于是提供目现象就也成为日本网民们经常戏谑的对象，将这些图片摆在一块，还真是充满喜感。有一家日本网站借此机会推出了“提供眼镜”,用“提供”二字取代镜框,戴上之后，你就成为电视节目的赞助商画面了。这幅眼镜的售价为 800 日元。













百元玉之人：超迷你雕塑







日本的传统手工艺中，有一种叫做“根付”的物品，是日本江户时代人们在和服带子上用来挂饰品的物件，长 2 至 5 厘米，将根付卡在腰带上，另一端就可以用来挂住烟袋、钱包等物件，也可以说是一种类似于钥匙扣的东西。在江户后期，根付大流行，被能工巧匠们做得越来越精致，而普通家庭一般都有五六个根付。进入明治时代后，根付成为日本的重要出口产品之一，以其精美的工艺价值而深受海外人士的喜爱。后来日本人不再穿和服，根付也就失去了它的实用价值，结果即使在日本的艺术馆里，都很少再看到根付，世界规模最大的根付展反而在美国。

根付作为一种迷你雕塑，从某个方面表明了日本人所做的东西在精致细节方面的追求。虽然根付艺术几近失传，但迷你雕塑正以另一种方式在日本流行。

近年来，日本网络上出现了晒迷你雕塑的潮流。为了表明其小巧，这种雕塑总是被摆在 100 日元硬币旁边，所以它们又叫做“百元玉之人”。最初上传百元玉之人照片的是一位匿名的艺术家，他连续上传了多个迷你雕塑的硬币对比照片，背景与编辑手法都一样。之后就出现了其他挑战者，迷你雕塑变得越来越小型后，某些雕塑小到肉眼简直无法分辨，制作者的实力令人惊叹。

游戏化的电视节目终于被游戏化




■3DS版《全员逃走中》的4名女性制作人。





富士电视台从2004年开始推出了一档名为《全员逃走中》的电视节目，该节目融入了浓浓的《黑客帝国》色彩，其主题很有游戏的感觉。到了2012年，该节目终于变成了游戏，在3DS上发售，而且相当受欢迎。

在最初的《全员逃走中》，选手们要躲在现实世界的地图中，一般是一个大商场或者主题公园。他们要躲避穿着黑衣的“猎人”。这些猎人打扮成《黑客帝国》的样子，连发型和跑起来的姿势都一样。这节目与游戏的相似之处在于将参与者的表现与钱挂钩，成功躲藏的每一分钟都会转换成一定数量的钱。此外还有许多明显的游戏元素，比如在地图中会“掉落”一些特殊武器，这些武器有特殊功能，比如能够将猎人定住几秒钟。这些游戏元素使之能便利地转化为游戏类产品，过去制片方就授权给Bandai制作了两个棋盘游戏。

2012年夏天，NBGI推出了3DS版的《全员逃走中》，在日本销量超过33万套。这不仅是因为它本身有着适合改编为游戏的天性，更因为它在中小学校里非常受欢迎。该作制作人是4名才色兼备的女性，其首席制作人伊藤麻矢表示，游戏版的创意来自她的儿子。在此之前，她并不知道《全员逃走中》在中小学生中那么受欢迎，知道有那么多少儿观众后，她知道做成游戏也会很有市场。

《全员逃走中》之所以深受中小学生喜爱，也因为它请到了许多搞笑艺人。日本有许多同类的综艺节目，名人们通常都是被请来玩一些与钱或奖赏有关的节目。而将其变成游戏，让中小学生们放学后与熟悉的名人一起玩逃脱游戏，对于喜欢该节目的人来说，也是很有吸引力的事吧！

公共场所里的如厕动作



在停车场或便利店门口，几辆摩托车旁，几个奇装异服的年轻人蹲厕所状地蹲在地上，抽着烟，眼神耷拉着……这样的场面无论是在日本的影视作品或动漫中都很常见。而这正是日本“洋基”文化的一个典型标志，这种蹲厕所状动作就叫做“洋基座”。

1970到1980年代日本经济飞跃之时，也出现了许许多多精神空虚的叛逆青年，他们被称为“洋基”。“洋基座”的姿势与蹲日本老式茅房的动作一模一样，用这种如厕的动作对着别人，自然是一种蔑视的表现。在日本的动漫作品中，洋基座成为小混混们的专利，黑色长褂、两边向上卷的发型，再加上洋基座，就构成了洋基青年的典型形象。

虽然洋基座在动漫作品中屡见不鲜，但在现实中其实很少见。这一方面是因为洋基的数量在减少，另一方面是潮流在改变，如今的洋基们并不认为这是一种酷的标志。近年来洋基座更多地成为一种被恶搞的对象，比如在东京的某个玩具展上，就出现了摆出洋基座的奥特曼。这些图片在网上传开后，引起了2ch网友们的热烈讨论，也有人制作了各种版本的洋基座图片。也许不久之后，每一个经典角色都会被摆上洋基座的姿势。







喵星人也开始入侵 AV 行业了！



宠物与色情——这是网上最流行的两种图片和影像类型，现在一家日本公司正在将这两个风马牛不相及的题材扯到一块了。

SOFT ON NYANKO 公司从事“猫AV”的制作与发行。究竟喵星人的 AV 是怎样的呢？SOFT ON NYNKO 可不是专门拍摄猫猫的交配，而是一些普通的猫猫视频，无非是猫猫玩各种物品，伸展肢体，坐在衣物篮子里，到处乱抓东西……整个猫 AV 最“AV”的地方就在于它的封面。AV 的构图方式、AV 的常见用语，组成了猫的 AV。

SOFT ON NYANKO 公司成立于 2003 年，他们的猫猫视频经常被做成 GIF，广泛出现于日本的各大论坛。与世界其他地方一样，猫狗类 GIF 在日本的论坛里是再常见不过的了。

在日语中“SOFT ON NYANKO”读起来与日本著名 AV 发行商“SOFT ON DEMAND”相似，就连他们的 LOGO 都很像。SOFT ON NYANKO 的猫 AV 长度一般为 90 到 110 分钟，竟然真有人买这样的影碟？这足以见日本人对猫的热爱程度。







把你的婚纱照变成立体模型吧！



传统肖像画已经过时了！如果你可以拥有自己的小模型，谁还需要肖像画呢？近年来 3D 打印机开始流行，只要有 3D 建模数据，3D 打印机就可以用标准材料给你“打印”出一个 3D 模型来。随着这种 3D 打印机在成本和精度上不断进化，将个人写真“打印”成 3D 模型成为可能。

“OMOTE 3D SHASHIN KAN”号称是世界第一个 3D 肖像工作室，他们可以将你的相貌扫描到电脑里面，然后用 3D 打印机制作成模型，可选的尺寸有三种，小型为 10 厘米、中型为 15 厘米，大型为 20 厘米。其售价分别为 2.1 万日元、3.2 万日元和 4.2 万日元，注意，以上售价仅仅是一个人像的价格，如果要打印出一对情侣或新婚夫妇，自然是要收双份的钱。

日本的照相机技术一直走在世界前列，如今在 3D 摄影和 3D 打印领域，日本再次领先。“OMOTE 3D SHASHIN KAN”的出现标志着摄影领域 3D 化的可能。虽然目前其价格昂贵，而且做出来的 3D 模型未免太小了一些，但是对于经济状况还不错的新婚夫妇来说，花个十几万日元做一组自己新婚时的模型，是多么有纪念意义啊！价格也不过是与拍一组婚纱照差不多。如果家里有垂暮之年的老人，做一个这样的模型，等其百年归老之后，也可以与遗像一起摆在灵位上用于拜祭。

目前“OMOTE 3D SHASHIN KAN”已经在东京试营业，有兴趣的顾客也可以到他们的官方网站预约。做出来的模型还可以放在他们提供的特制立体相框里。

虽然 3D 打印机打印出来的立体模型还无法取代相片，目前其成本仍然过高。不过其市场潜力是显而易见的。随着技术的成熟，可以想像今后更大、更精细的 3D 模型能够做到更低的成本。



在官方文件中盖上宅味十足的痛印吧！





印章在日语中叫做“印鉴”或者“判子”，在日本有一千多年的历史。虽然如今在世界大部分地方都用签名取代印章，但在日本，很多正式文件仍然可以使用印章作为受法律认可的有效签署方式，比如银行开户、结婚或者购车。

在日本，有图案的地方就会有宅文化的渗透，印章也不例外。从 2012 年夏天开始，同人漫画零售商 e3paper 开始将业务拓展到动漫角色印章上。这种印章叫做“痛印”，与“痛车”、“痛绘马”一样，代表了萌文化对各领域的入侵。

这种痛印并非橡胶或塑料印章，而是由雕刻师傅用木头手工雕制的。因为只有手工雕制才能确保独一无二，痛印的拥有者们希望其具备法律效力，可以像自己的签名一样获得银行或公司的认可。因为具有正式法律效力的印章都是方形或者圆形，所以这些痛

印也是圆形与方形。一般来说，日本的个人印章为圆形，而企事业单位印章为方形。

日本有三种基本类型的印章，一种是认印，是日常使用的非注册印章，可以印在邮件上。银行印是专门用于银行账户相关的文件盖印。最后一种是实印，用于购车购房等大件购物，作用跟印指纹差不多。

为何要使用三种印章？其实用实印就可以取代前两种印章，不过为了防止丢失等原因，一般都准备三种印，并分开存放。实印作为最重要的印章，将会被保存在最安全的地方。而政府和大企业对于实印更是珍而重之，保存得非常严密，可以说跟玉玺差不多。

痛印的售价在 1380 日元到 2980 日元之间，你可以选择自己喜欢的图案。目前 e3paper 只接受没有侵权之忧的图案。那么，痛印到底有没有法律效力呢？ e3paper 方面的运营责任者中川贵文 10 月份在 twitter 上说，已经将他的痛印通过实名登记成为银行印。此后他陆续收到了 5500 份痛印订单。据说 10 月 10 日有某大游戏公司的社长找上门来，希望与其展开业务合作。该公司经营有漫画制作工具贩售代理店，希望能用痛印作为正式的销售用章。



目前 e3paper 的目标是将痛印变成真正实用的、获认可的印章，并就此问题与日本各大银行进行磋商。据说瑞穗银行、三菱东京 UFJ 和三井住友银行已经答应承认其可用于开设户头等用途。

日本最畅销的儿童读物竟如此恐怖？

《地狱绘本》是一部在 1980 年出版的绘画本，近来突然走红。其部分原因是漫画家明子东村描绘单亲妈妈如何将孩子带大的漫画《恐慌的妈妈》中提到了这本书，讲到它对教育小孩似乎相当有用，明子东村说：“感谢这本书，我的孩子不敢做坏事了。”

其实从古至今，无论是日本还是中国，都经常用鬼故事来吓唬小孩子，“做坏事要下地狱哦！”这种警戒方式流传了几千年，对于一些孩子来说确实是有用的。而这个《地狱绘本》就是以更直观的方式让小孩子知道地狱是一个多么恐怖的地方。于是有些日本家长就买来这本书，当孩子淘气或者撒谎的时候，就翻到书中的对应章节，让他们看做坏事的后果。

日本的儿童读物可以将一切萌化，而《地狱绘本》则是走向了另一个极端——其中的恐怖画面就算是大人看了都会觉得恐怖得受不了，其中更有许多极其血腥暴力的场面。正因如此，《地狱绘本》得到了许多主流媒体的报道，这正是它的销量不断提高的主要原因。

2012 年《地狱绘本》一度登上了日本儿童读物的销量榜首。关于这本书，日本民间自然存在巨大争议，有人认为书中的画面太可怕，会给孩子留下心理阴影，也有人说它确实管用，孩子看了之后再也不敢做坏事了。日本的一些电视节目也做了关于《地狱绘本》的特别节目，节目中一些孩子看到这本书之后有直接吓哭的，也有遮住眼睛跑开的。还有一些家长现身说法，用实际经历表示该书对调皮的孩子有立竿见影的教育效果。

无论如何，《地狱绘本》这种书对于中国家长来说是不敢想像的，恐怕没有哪个家长会给孩子看这种书。它在日本的流行，除了媒体报道的作用外，也从另一个侧面反映了日本家长对于孩子更大胆严苛的教育态度。在培养孩子的独立性，以及体能锻炼等方面，日本家长都更愿意让孩子多吃点苦头，最终目的无非是让孩子有更坚强的体魄与心智。



吉利数字与七五三节

全世界都有关于数字的禁忌，在日本忌讳的数字更多。与中国一样，日本人最忌讳的数字当属“4”,因为日语中“4”与“死”同音，据说日本人对 4 的忌讳比中国更早。此外日本人忌讳的数字还有“9”，因其与“苦”同音。不过除了“9”之外，其他奇数被古时日本人视为吉祥之数，其中“七五三”是最无忌的数字，在日本还有一个“七五三节”。





在日本神道教里有一个习俗：新生儿出生后 30 至 100 天内要到神社参拜保护神。因为古代医疗条件差，为了避免夭折，父母就带着孩子拜祭保护神。此后每隔几年回到神社参拜，感谢神的保佑。三岁（男女童）、五岁（男孩）、七岁（女孩）时的 11 月 15 日（明治之前是农历，后改为新历）就要去参拜，而这一天的参拜日就叫做“七五三节”。在江户时代，日本有个说法：“孩子不到七岁，是神佛的子弟”，意思是说在孩子长到 7 岁之前，父母只是帮神佛照顾孩子，长到 7 岁之后才是自己的孩子了，那时才开始为孩子取名和入籍。

七五三节是从东京传到关西，然后成为全国的节日。这一天，孩子们要穿上特定的服饰，在家人的陪同下前往神社。3 岁女孩身着正装振袖和服并在外边加一件红色被布，到了 7 岁就只穿振袖。现代的男孩可以穿和服也可以穿西装。根据传统，到了七五三节，孩子们就要拿掉腰带开始扎束带，所以也叫做“束带祝贺”。这一天家长们会给孩子买“千岁饴”糖果，它就像麦芽糖一样，可以拉长，寓意长寿。过完此节后，男孩子就可以开始穿和服裤了。也有一些家庭会挂上鲤鱼旗。在江户时代，参拜完神社后，父亲会让孩子骑在脖子上，到街上闲逛，彼此较量一番。而如今的家长则是带着孩子拍全家福。

从 Xbox 女郎到可以 XX 的偶像









2008 年的樱田麻美只是一个无人认识的普通女孩，平常参加一些展会当 Showgirl。就在那一年 9 月，她参加了东京游戏展，是微软展台上的 Showgirl。之后两年，她的事业也没有很大的发展。2010 年初，她仍然是展会上的一个普通 Showgirl，在日本街机展的 Konami 展台邀请过往观众体验 Konami 的新作。而在那年底，她突然暴红，拥有了不少的粉丝，在电视上频频亮相，还出了唱片。

Showgirl 这个职业对于想要进入娱乐圈的女孩子来说，是最初级、最底层的，她们当然不像声优或写真女优那样有大批粉丝团，但是她们也有自己的粉丝，也有一些铁杆支持者会跟着参加她们参与的每一个展会，会每天看她们的微博与博客。樱田麻美也不例外，她每次参加游戏或 IT 产品展都会持续更新博客，但是有段时间她的博客突然被全部删掉了，连微博帐号都注销了。然后她以“梦幻樱田”的身份华丽重生。这次她是“**あやまん** JAPAN”女子组合里的“胸部大姐”。

“**あやまん** JAPAN”在 2010 年末突然人气爆发，她们称自己为偶像，但并非传统意义上的偶像。日本对“偶像（Idol）”一词的定义应该是清纯可爱的美少女，而“**あやまん** JAPAN”却是一个色色的、有点搞笑意味的团体。她们的队长**あやまん**监督号称“胯下大姐”，另外还有一位“臀部大姐”。其实“**あやまん** JAPAN”的成员人数多达百人，而其中代表性的就是这胸部、胯下和臀部三位大姐。她们出现在各种聚会活动和酒吧里，玩游戏、唱歌、调情……她们的表演叫做“宴会艺”，在六本木、西麻布、惠比寿和涩谷等地的娱乐场所，都可以看到他们在宴会和酒会上的表演，她们的表演通常都是有些色色的……

近年来，日本的女优们发展的路子无非是几种，清纯偶像型是王道，但是有幸通过这条路子走红的只是少数，还有的要么是拍 AV，要么就是变成搞笑艺人。“**あやまん** JAPAN”的搞笑是充满成人色彩的，比如当众做出状似刮耻毛的动作，又或者捧着胸部在男嘉宾的脸上蹭来蹭去。该组合的胯下大姐曾在一个综艺节目中说：“如果说 AKB48 是一个可以看的偶像团体，我们就是一个可以 XX 的偶像团体……”其中的 XX 被电视台进行模糊处理。

即使是在犯傻型娱乐节目泛滥的日本，“**あやまん** JAPAN”也被认为是一个太低级趣味的无下限团体。在网上有许多人发表曾经与该团体一起玩的经历感想，也发布了一些宴会活动的照片，其中的“**あやまん** JAPAN”成员有喝高的、露点的，这些都提升了她们的话题性。

花 880 万日元买专辑？AKB48 粉丝团的实力！



照片中的这位老兄为何要蒙住自己的脸？如果你在偶像的音乐专辑上花了几百万日元，估计也不好意思把自己的脸露出来吧！

你可能还记得 AKB48 曾推出了一款 PSP 游戏，其豪华版套装价格高达 36729 日元，还有 48 个版本，每个版本以一名成员为封面，上面有全部成员的吻痕。所谓的超级核心粉丝，就是有实力将 48 个版本全收的极端狂热分子！

这还不算什么，在日本社交网站 Mixi 上，一位 AKB48 的超铁杆粉丝声称一次性购买了 5500 张新单曲专辑，总价值高达 880 万日元！所有日本网民为这个超级粉丝的魄力而震撼。这起事件可以说是日本追星族们长期攀比风气的终极演绎。一直以来，日本的一些超级宅男都有晒收藏的习惯，他们会大批量购买偶像相关的游戏、动漫、CD 等各种关联商品，然后与自己的收藏合影，并发到网上。这种行为引发了攀比热，粉丝们购买的偶像物品数量越来越多，目的无非是将别人比下去，证明自己有多忠诚。

AKB48 的爆红，有赖于这些超铁杆粉丝的狂热支持。当然也不排除其中有炒作的成分。比如上面所说购买了 5500 套专辑的老兄，有报道说他其实只是一个类似于团购代理人的家伙，那 5500 套相当于是他批发之后再转卖给别人的。不过大量采购的粉丝确实是存在的，因为只要购买一张专辑，就相当于获得了一个票数，上面有一个序列号，可以用来给自己最喜欢的 AKB48 成员投票，选出当其最受欢迎的成员，而这名获胜者将成为 AKB48 的代表，出现在专辑封面的最中间，提高在电视广告和节目中的出镜率。于是各成员的疯狂粉丝们就会倾囊相助，购买大量专辑实施刷票行动，并且通过网络到处拉票。

这种买专辑获选票的方式正是 AKB48 取得成功的最根本原因之一，偶像们楚楚可怜地博取粉丝的喜欢（与同情），让他们用实际行动（以钞票为投票权）表示支持，这些超铁杆粉丝不仅为她们创造了收益，也通过他们的狂热表现与互相宣传而提升了偶像的知名度。AKB48 所造成的社会现象，就是靠狂热粉丝的行动，滚雪球般越滚越大。

杏野春奈：偶像中的最强玩家！



2011年春季，当高桥名人宣布自己将离开Hudson，23岁的写真女优杏野春奈在自己的Twitter和博客中说，她正与高桥名人密谋着某件大事。很多玩家是在这个时候才听说了杏野春奈这个名字。

偶像杏野春奈为何会与光头大叔高桥名人扯上关系？因为她是一个热爱老游戏的女孩，而高桥名人是FC时代的代表人物之一。杏野春奈很小的时候就已出道，14岁那年她就在一些DVD和少女写真杂志中出现，那时就已经穿上比基尼出镜。近年来因为对少女偶像行业的限制，少女偶像们出镜的暴露度降低，让少女走性感路线的行为更加为人所不齿。

2008年杏野春奈从少女偶像转型为游戏偶像。2007年初，当时18岁的杏野春奈表示自己对老游戏充满热情，最初她只是打算用这种方式吸引玩家成为自己的粉丝。渐渐地她发现自己真的无可救药地爱上了那些老游戏。她的闺房就像一座游戏圣殿，她的收藏数以千计。在2008年的一次访谈中，她说："我要向人们证明游戏不是孤独的人在黑暗邋遢的房间里做的事。所以我要把自己的收藏展示给大家看，让大家知道像我这样的少女也能玩游戏。"

这位年轻偶像的游戏水平之高令人赞叹，她能够完全凭借声音与记忆，背对着屏幕将《超级马里奥兄弟》第一关打过。她也是一个实力超群的《街头霸王IV》高手。如今她仍然在做写真女优的工作，同时在游戏业的曝光率越来越高，每届TGS都有参加，也经常出现在新作的首发活动上。2011年初，她还出了一本与怀旧游戏有关的书。而她COSPLAY春丽的照片更是在网上流传甚广。2012年初，她开办的"游戏博物馆"正式开张，平常的门票是1小时500日元，周末为1000日元。









Namco的史上首款3D爆衣游戏

上世纪90年代中期，随着3D技术的逐渐成熟，代表全球3D游戏技术前沿水准的Namco，开始将3D人物建模应用于更广的游戏类型。1996年推出的街机游戏《舞蹈之眼（Dancing Eyes）》就是一款十分特别的游戏。它大概是史上最早的3D爆衣游戏，玩家的目的就是将各种女性的制服爆掉，有学生妹、电梯小姐、女性网球运动员、空姐和护士等。不止是爆衣，有些女性可能会困在各种环境中，比如被困在箱子里的魔法表演女助手。

游戏方式是玩家控制一只小猴子，在女性的身体上移动。这些女性人物身上的外衣被划分为多边形分割的一个个区块，小猴子能够将这一块块的衣服引爆，就像炸弹人一样。将衣服全部爆掉之后，就会出现特殊镜头，玩家可以围绕半裸的女性移动镜头、自由缩放。整个游戏的基本玩法类似于TAITO在1981年推出的街机游戏《Qix》，玩家先在分割线任意位置设置一个锚点，沿着分割线走一圈（行走过程中要躲开碍事的家伙，比如粉红色的兔子和白色的老鼠），回到锚点位置时，所走的这一圈范围内的衣服就会爆掉。

Namco将这款游戏称为"新感觉益智游戏"，它是1990年代日本街机业出现的大量脱衣类游戏之一。其中最多的是麻将类游戏，还有其他花样百出的裸露游戏。有些游戏中过关后会播放写真模特的实拍性感录像。不过像《舞蹈之眼》这么特别的爆衣游戏真是不多见。游戏中女性角色们的内衣裤制作得非常细致。

因为家用机厂商更严格的游戏内容控制，《舞蹈之眼》从未发行家用机版。这是日本游戏评级机构CERO成立之前推出的游戏，索尼对其有些过激的内容感到不妥。不过在2010年索尼公布了一批对应PS Move的新作名单，其中赫然出现了来自NBGI的《舞蹈之眼》。但是NBGI从未公布该作的游戏画面，究竟是否同一款游戏无法确定。就原作的玩法来说，其实挺适合用Move手柄进行体感操作。可惜该作从未正式公开就被取消，PS3玩家终究无缘得见。







摄影天堂！Cosplay的配套产业

在东京举办的各种游戏展和动漫展上，吸引最多人拍照的一定不是展会上的热门作品，而是设置在场外特定区域的Cosplay专区。各种记者和爱好者们排着队拍Cosplay的盛况已成为ACG类展会固定的风景线。

不过对于真正热爱拍摄Cosplay的人来说，展会真是最差的选择。虽然可能会拍到最有名的Coser，但是画面背景却是一堆人头。而Cosplay摄影爱好者需要的是将原作品从二次元世界带到三次元世界，要拍出真正的好作品，场景与Coser和服装一样重要。所以日本出现了不少专用的Cosplay摄影场地。

在日本新泻有一座万代城购物商场，在那里有一家日本最大的Cosplay主题公园——Gataket Cosplay Park，它是“日本第一家大型Cosplay摄影专业工作室”。之所以选址于新泻而不是东京、大阪等大城市，是因为这种场所需要较大面积的场地，而东京、大阪的地价太高。这座Gataket Cosplay因为是在小城市，所以成本低得多，每人只要花1500日元的门票，就可以在里面随便拍摄一整天。非Coser进入需要2000日元的门票，学生有折扣。

在Gataket Cosplay Park有许多主题的布景，都是Cosplay摄影最常见的，比如有教堂、花园、酒窖、欧式的房间、废墟、日式房间甚至监狱牢房等。未来这座Cosplay主题公园还会根据业务的发展不断扩建。

不仅有Cosplay主题公园，还有为Cosplay摄影爱好者提供的专门摄影工作室，顾客可以挑选Coser、服装乃至场景。这种工作室一般采取预约制，顾客要先交一点订金，然后选择想要拍摄的Coser以及日期。费用方面，有些是全套一起算，有些是单独计算，从Coser的酬劳，到服装租赁费、设备租赁费、场地费等全部明码实价。顾客也可以自己带服装给指定的Coser穿。这些工作室里的模特也有一部分是AV女优，他们可以Cos一些性感角色，摆出极具诱惑的姿势……







不再酷的“酷日本”



2002年，美国记者道格拉斯·麦格瑞提出了“酷日本（Cool Japan）”的说法，用于描述日本的软实力，即日本在文化产业方面的输出能力，包括游戏、动漫等产品在世界范围的影响力。“酷日本”这个说法很招日本政府喜欢，所以在外国人都不怎么提到此概念时，日本人一直在讨论如何将“酷日本”发扬光大。很多人认为随着日本游戏全球影响力的降低，以及日式动漫在海外的不断败退，“酷日本”已经结束。但日本政府并未认输。

2010年夏季，日本成立了“创意产业促进委员会”，希望提升其在海外的软实力。据《华尔街日报》报道，日本政府的目标是到2020年使得“酷日本”的收入规模达到6160亿美元，这不仅包括ACG行业，也包括化妆品、时装等范畴。



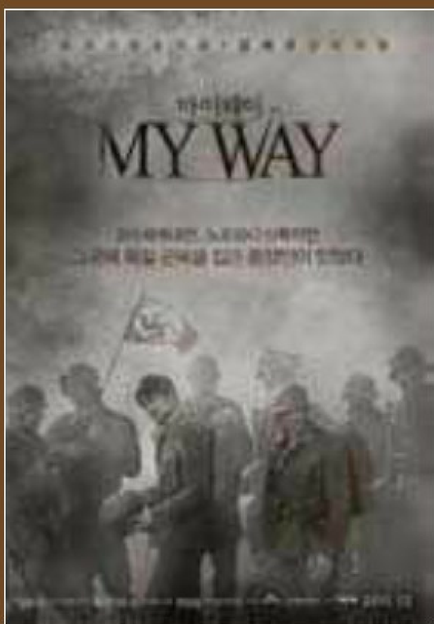
振兴“酷日本”的关键是要搞清楚外国人眼中日本的哪些东西最酷。日本的一个电视节目对外国人的调查访问得出了一个令人哭笑不得的结果——洋人们普遍认为日本最酷的是他们别具特色的冲水马桶，那种可以从底下往屁股喷水的马桶确实是日本的特色之一。

为了确立酷的概念，日本创意产业促进委员会成立了研究小组，请来了一些居住在日本的外国人。日本的历任首相都对“酷日本”非常重视，认为这是日本经济复苏的希望所在。但现实的问题是，日本的文化产品似乎越来越有“闭关锁国”的感觉，日本的电视娱乐节目被全世界视为异类，日本的游戏正在与世界脱节，日本的动漫也是日式宅味越来越浓，与海外观众的口味是越来越疏远。其实日本人所创作的文化娱乐产品一直都是根据日本人的口味而制作的，然后才将其输出到国外。在八九十年代，海外消费者因为觉得新鲜而喜欢上日本的这些文化产品，但是新鲜感褪去之后，日本文化产品太闭塞的弊端开始浮现，日式游戏在海外的节节败退，其根本原因可能便在于此。

浮光掠影2012 年度50部电影佳作盘点

文 十大恶劣天气 编 稀饭 美编 anubis

一段意淫全世界的真实历史——我的征途



■片名：My Way
■导演：姜帝圭
■编剧：Kim Byung-in、Na HyunKang、Je-gyu
■主演：张东健，小田切让，范冰冰
■上映时间：2012年1月2日
■预算：2400万美元
■票房收入：$16,537,971
■ IMDB评分：6.8

一名“宇宙第一大国”的子民于上世纪40年代初开始，全程参与了从诺门罕事件、苏联卫国战争到诺曼底登陆等欧亚战场上的标志性事件，分别从韩、日、苏、德的视角去经历二战历史……这不是意淫全世界的三棒风格故事的最新升级加强版，《我的征途》的剧本取材自真实的历史，而它正是我们所熟知的一个关于二战的笑话——盟军在D-DAY行动最初俘获的“德军俘虏”，是两个如假包换的“思密达”。原来，他们最先是被日本关东军强征入伍，然后被苏军抓去之后送到前线凑数，再被纳粹俘虏之后编入了“东方营”，送到了诺曼底当炮灰，直到被美军俘虏。

表现民族的命运和情感在大国干预下的扭曲、毁灭、分离和自虐的痛苦，一直以来都是导演姜帝圭最为擅长的命题。欣赏本片，必须将自己带入它所传递的情怀：该国的历史，就是一部被周遭大国干预和操纵的历史，这就是其强烈的自卑、自恋又自大的民族性形成的根源之所在。表现这种由于历史原因而导致的哀怨，同时表达强烈的民族诉求，这自然是非常能撩动该国观众兴奋点的上佳题材。然而作为



一个与其领土并不接壤，但几乎每天都能听到“XXX是我们的，XXX是我国人”之类奇谈怪论的咱老百姓，实在无法严肃地欣赏本片——如果你偏要以中立态度探究《我的征途》背后的“艺术意义”，惟一能够做到的也仅仅只是强忍着不让自己笑出来而已。两位主角三次被俘、穿过四套军装，转到哪一个边，哪一边就要马上大败……宏大的战争场面，更是烘托出了这个真实故事的荒诞。

为小舅子两肋插刀——禁运品



■片名：Contraband
■导演：Baltasar Kormákur
■编剧：Aaron Guzikowski
■主演：Mark Wahlberg,Kate Beckinsale,Ben Foster
■上映时间：2012年1月13日
■预算：2500万美元
■票房收入：$96,262,212
■ IMDB评分：6.6

本片翻拍自冰岛电影《雷克雅未克——鹿特丹》Reykjavik-Rot），是马特·沃尔伯格最为擅长的“智慧抢盗片”题材，他在片中饰演一个已经功成名就、金盆洗手的走私犯，为了拯救因为毒品交易失败而惹下大麻烦的小舅子，只能再次挺身而出。与原版相比，本片拥有一切好莱坞翻拍片的通病，节奏惊心动魄，动作场面精彩纷呈，可人物刻画只停留在符号化的水准，主角光环也强到了令人发指的地步。所谓粗野中的智慧，大都是建立在敌人战斗力不超过5的基础之上。如果无视混乱的逻辑和无数的剧情漏洞，本片还算是2012年动作片领域的诚意之作。



女权主义动作片的真实形态
——致胜一击



■片名：Haywire
■导演：Steven Soderbergh
■编剧：Lem Dobbs
■主演：Gina Carano, Tatum, McGregor, Fassbender, Banderas, Paxton, Douglas
■上映时间：2012 年 1 月 20 日
■预算：2500 万美元
■票房收入：$33,372,606
■ IMDB 评分：6.4

在靠卖肌肉、卖血为生的动作片中，女性形象一向只能沦为被拯救、被欺凌、被扒光的对象，于是有人看不惯了，于是就有了诸如《霹雳娇娃》、《赤裸特工》这种总是让性感尤物靠细胳膊细腿，揍得一群大老爷们哭爹喊娘的所谓“女权主义动作片”——这本身也是对女权的一种亵渎。况且即便对于真正的动作片爱好者而言，当看到《特工邵特》中由朱莉饰演的女版伯恩动辄一拳一脚，即将一群群写作 FBI、CIA、Secret Service，读作窝囊废的黑衣特工们轻松推倒的场面时，恐怕也不会觉得其中有多少营养。

《致胜一击》就是一部正确表现女权主义动作片真正形态的电影：本片的主演季娜・喀拉诺是如假包换的 MMA 职业女拳手，无论是出拳力道还是各种擒拿技术都是标准的男子化风格，光靠多年厮杀于擂台之上所练就的逼人气场，就足以让观众相信“惹毛她的人有危险”。从本片的搏击场面来说，我们看不到女主角后空翻、大劈叉等等恶俗动作，季娜的招式总是以击倒为目的，招招瞄准一个个猛男角色的软肋。作为一部防狼教学片来说，也具有相当的教育意义。



老黑们的好大一支枪
——红色尾翼



■片名：Red Tails
■导演：Anthony Hemingway
■编剧：John Ridley、Aaron McGruder
■主演：Nate Parker, Cuba Gooding Jr., Terrence Howard, Bryan Cranston
■上映时间：2012 年 1 月 20 日
■预算：5800 万美元
■票房收入：$49,876,377
■ IMDB 评分：7.6

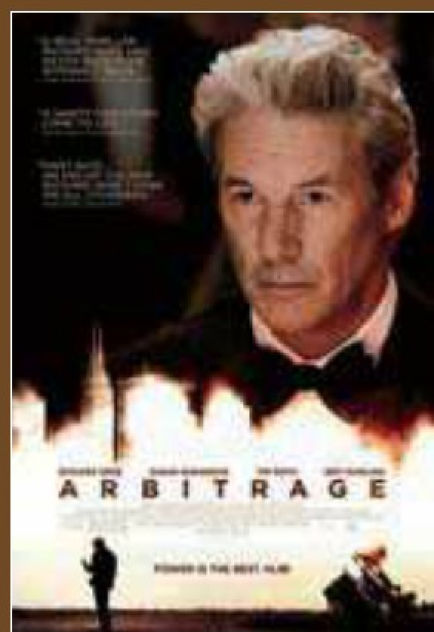
本片讲述的是一段真实的历史，美国第一批黑人战斗机飞行员曾经是一项关于“黑人是否能够开飞机”验证课题的实验对象，他们所处的是种族主义最为猖獗的时期，他们的飞行和战斗能力乃至智力都饱受质疑，但这个以“红尾巴”涂装示人的中队却用自身的非凡实力，为了消除军队中的种族隔离制度贡献了自己的力量。

然而，本片的基调，却一点也配不上如此严肃的主题。原本只能用于充当巡逻任务的杂牌军，在不断进行乔丹式“我能，我可以”的自我暗示之后，战斗力很快便呈爆表之势。于是接下来由他们主导的空战场面，也全面倒向科幻风格：原来，12.7mm 的机枪不仅能够把一辆火车真的打成“火”车，而且还能直接把一艘战列舰也轰成渣渣！老黑们的 P51D 在被 ME262 的 30mm 机炮命中之后依然能飞回机场，而 BF-109G6 在面对 P40 这种货色时几乎毫无还手之力……

然而从游戏玩家的审美来看，本片又是一部充满游戏思维的“神片”：被德国王牌飞行员射中好像就是被蛋糕砸了一下，是因为老黑们的飞机全部都自带 HP 自动回复技能，就像《皇牌空战：突击地平线》的新“特性”一样。至于为什么老黑们的飞机可以无视攻击输出，将螺旋桨战斗机玩出现代攻击机的感觉来，是因为他们在观众不注意的时候切换到了“对地特殊兵装”……



螳螂捕蝉，黄雀在后
——套利交易



■片名：Arbitrage
■导演：Nicholas Jarecki
■编剧：Nicholas Jarecki
■主演：Richard Gere,Susan Sarandon, Tim Roth,Brit Marling,Laetitia Casta,Nate Parker
■上映时间：2012 年 1 月 21 日
■预算：不明
■票房收入：$22,130,947
■ IMDB 评分：6.7

老戏骨理查・基尔饰演的这位名叫 Robert Miller 的老年高富帅，在旁人看来算是绝对活够本了：他在纽约拥有超级豪宅，华尔街中任何一条金融大鳄都对他所拥有的权势敬畏有加，拥有幸福美满的家庭（至少表面上是），还有一个心甘情愿被“老牛吃嫩草”的小情人，最让人羡慕的是他家中那个“一不做二不休”的原配婆娘也对老公“外面彩旗飘飘”的现实睁只眼闭只眼。

然而，这个亿万富翁其实已经走到了悬崖边上：自己公司由于海外投资交易失败，实际上已经处于破产状态，靠的是拆了东墙补西墙凑的钱来维持经营。Miller 一方面要赶快将自己苦心经营的公司出售套现，另一方面还要继续维持自己与公司的形象，好找到肯接最后一棒的傻瓜。就在此时，一次幽会旅途中的交通事故所导致的小情人丧生，让一切都掩饰不下去了，此事一旦曝光，不仅仅是一桩丑闻，而且还会引发警方的介入调查，从而彻底揭穿自己的老底。Miller 不得不祭起自己最为擅长的空手套白狼特技，在警方、竞争对手之间周旋。他很快也意识到，自己已经被更凶狠的套利者给套住了……

自从金融风暴以来，许多犯罪 / 惊悚题材电影将镜头对准了华尔街那群外表光鲜、内心贪婪，靠在资本市产翻云覆雨获取巨额利益的投资人们。与去年的《商海通牒》（Margin Call）不同的是，这不是教科书式的金融犯罪揭黑电影，而

是一部以金融犯罪为背景的黑色惊悚剧，而且主题思想无比正确——它描写了西方国家金钱至上，人际关系淡漠，每个人为了利益不择手段的残酷现实，揭示了资本主义制度的邪恶面目……



没有英雄的生存救赎
——人狼大战



■片名：The Grey
■导演：CJoe Carnahan
■编剧：Joe Carnahan,Ian MacKenzie Jeffers
■主演：Liam Neeson,Frank Grillo,Dermot Mulroney,Dallas Roberts,Joe Anderson,Nonso Anozie,James Badge Dale
■上映时间：2012 年 1 月 27 日
■预算：2500 千万美元
■票房收入：$77,278,331
■ IMDB 评分：6.9

所有“动物凶猛”设定下的灾难电影，正邪划分是相当明确的，人类一方的角色一定是浑身上下都散发着正义的光芒，任何为了生存的行为都是正当的，而试图将人类赶尽杀绝的一方一定都是外星妖怪、哥斯拉之流患有严重“灭绝人类强迫症”的邪恶生物。《人狼大战》作为一部类型片，它的特色在于对充当“反派”的狼群并没有采用妖魔化的处理，之所以要吃人，是因为这是它们的生存本能。而人类为什么要杀狼，这也是我们的生存本能。

正是因为这种以大自然法则代替正邪二分法的设置，使得七个在狼群攻击下挣扎的人类不会引发观众的同情，狼也并不是位于观众对立面的憎恶对象。在这个冰天雪地的世界中，没有英雄，也没有懦夫，只有对生存的动物性追求。在这样的世界中，你会发现“高等动物”和动物原本相同，一切都回归本源，游戏规则变得公平且简单。



“危情谍战”双雄版
——特工争风



■片名：This Means War
■导演：McG
■编剧：Timothy Dowling,Simon Kinberg
■主演：Reese Witherspoon,Chris Pinem,Tom Hardym,Til Schweiger,Chelsea Handler
■上映时间：2012 年 2 月 17 日
■预算：6500 万美元
■票房收入：$156,491,279
■ IMDB 评分：6.3

一个超级特工的间谍技术除了用来捍卫国家安全，也可以用到个人的把妹事业上，《危情谍战》中靓汤就是这么干的，《特工争风》不仅要继承这一套路，而且还要带来威力加强版：看到海报中间的大美女瑞茜·威瑟斯彭和站在他身边的两个互相不鸟的帅哥—— 克里斯·派恩 、汤姆·哈迪，我们就就知道了这是一场动用国家情报资源进行系统对抗的把妹大决战。在这场典型的二王一后配置的对决中，两位王牌特工使尽浑身解数，不仅互相拆台，而且还拼了老命将对方往死里面整，无论是窃听、跟踪还是动用间谍卫星，一切目的都是为了往自己脸上贴金，朝对方脸上抹黑。由于昔日甜姐瑞茜的容貌已经明显无法应对两位帅哥如此猛烈的攻势，因此本片附加的腐属性也很容易被观众察觉。在被一个个笑料逗得捧腹之余，不少观众恐怕也会扯着嗓子喊上一句：“大婶，放下那两位帅锅！”



《黑暗血统》玩家必看
——灵魂战车 2：复仇时刻



■片名：Ghost Rider: Spirit Of Vengeance
■导演：Neveldine/Taylor
■编剧：Scott Gimple,Seth Hoffman,David S. Goyer
■主演：Nicolas Cage,Ciar á n Hinds,Violante Placido,,Christopher Lambert,Idris Elba
■上映时间：2012 年 2 月 17 日
■预算：5700 万美元
■票房收入：$156,491,279
■ IMDB 评分：4.6

本片的第一集风评不佳，本集的媒体评分更低，符合凯奇大叔近年来接拍的一老票烂片的平均水准。能够欣赏本片的，恐怕只剩下

原著漫画读者——除此之外，其实还有一部分小众，他们就是“《黑暗血统》系列”的玩家：本片的主角与后者的主人公一样，均是具备恶魔与骑士双重身份的黑暗系反英雄。一个着火的骷髅骑着一辆着火的摩托，甩着一条着火的铁链子……如果将这个画面中的摩托车替换成一匹地狱烈马，这根本就是《黑暗血统》初代主角 War 的真人 Cosplay 了。他们一边要替天行道，一面还要与自己被诅咒的命运进行不屈的抗争。再加上两位导演独特的口味，使得这个由大牌演员主演，由知名漫画改编的电影变得相当的非主流。

安全屋，不安全
——安全屋



■片名：Safe House
■导演：Daniel Espinosa
■编剧：John Ridley,Aaron McGruder
■主演：Denzel Washington,Ryan Reynolds
■上映时间：2012 年 2 月 20 日
■预算：6500 万美元
■票房收入：$207,884,401
■ IMDB 评分：6.8

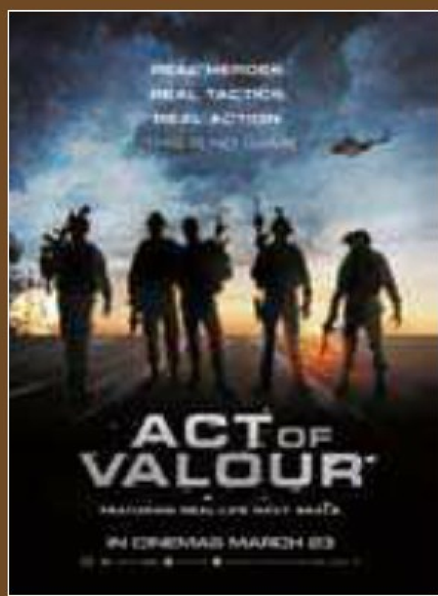
在《使命召唤：现代战争 3》的开头，被打得遍体鳞伤的 Price 和半死不活的 Soap 刚刚抵达位于印度的“安全屋”，还没喘口气就被马卡洛夫的人马给爆了个底朝天……所谓的 Safe House，其实一点也不 Safe ！同名电影同样如此，两个相互之间毫不知底的特工在这个密闭空间内的对峙，让空气中危险



因子的浓度更高。由“绿灯侠”饰演的这位毫无实战经验的菜鸟，和由丹泽尔·华盛顿饰演的这位亦正亦邪的老牌特工，在政府黑幕面前经历了从相互怀疑到惺惺相惜的转变，最终共襄揭露真相的盛举。

作为众多走“伯恩流”路线的谍战电影，本作在各方面都做到了顶级效果：动作场面干净利落，飚车场面让人爽到飞起，节奏慢中带快，高潮部分让人屏息，还有标志性的“帕金森摄影”。丹泽尔·华盛顿在演好这个老黑版伯恩的同时，也给这个角色加上了鲜明的个人风格，甚至让人感觉很像当年的《训练日》，都是开始正邪两派泾渭分明却最后界限模糊，直到最后的反转。

特战电影的 COD 情怀
——勇者行动

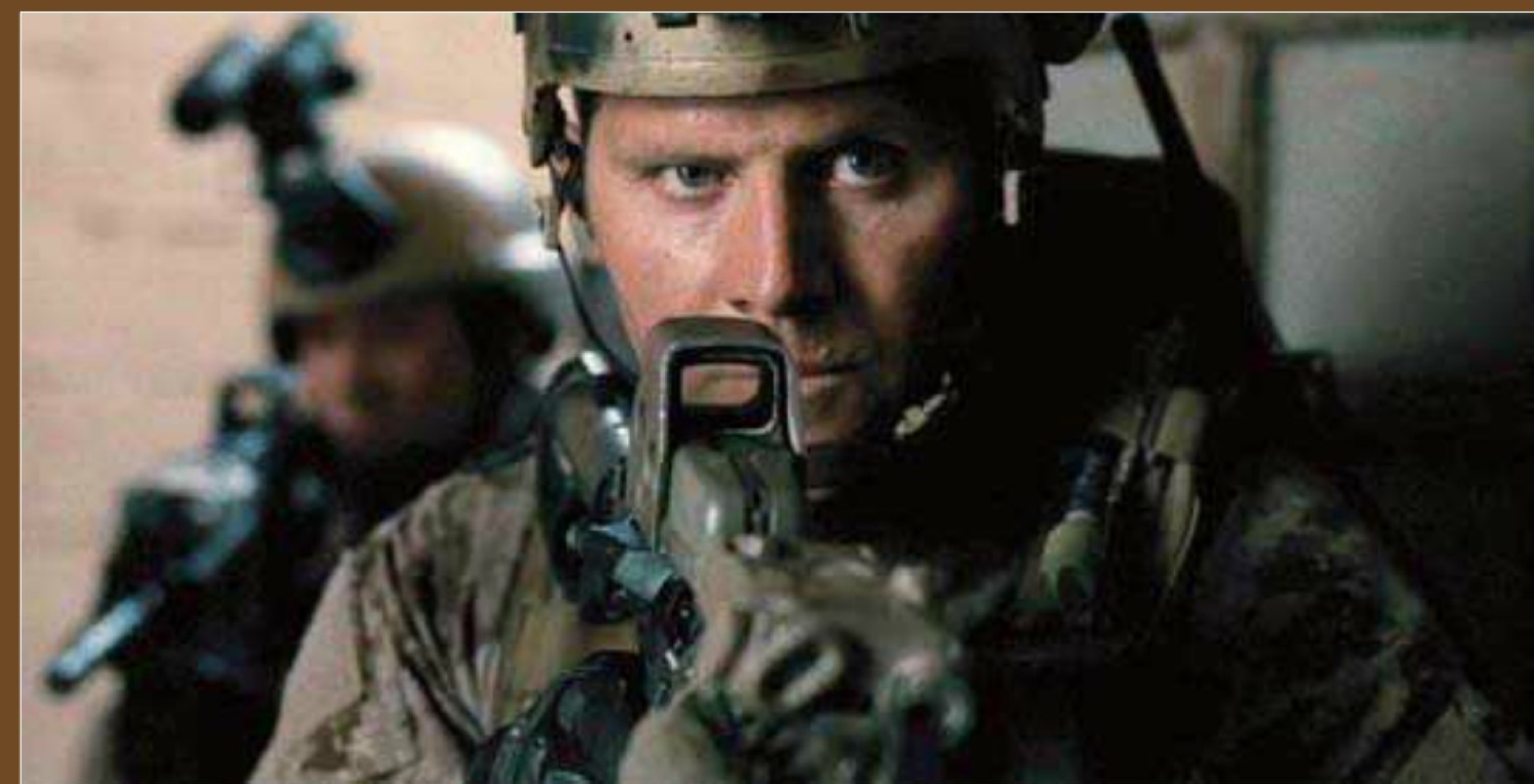


■片名：Act of Valor
■导演：Mike McCoy, Scott Waugh
■编剧：Kurt Johnstad
■主演：Alex Veadov, Rosalyn Sanchez, Nestor Serrano, Emilio Rivera, and U.S. Navy SEALs
■上映时间：2012 年 2 月 24 日
■预算：1200 万美元
■票房收入：$80,419,713
■ IMDB 评分：6.4

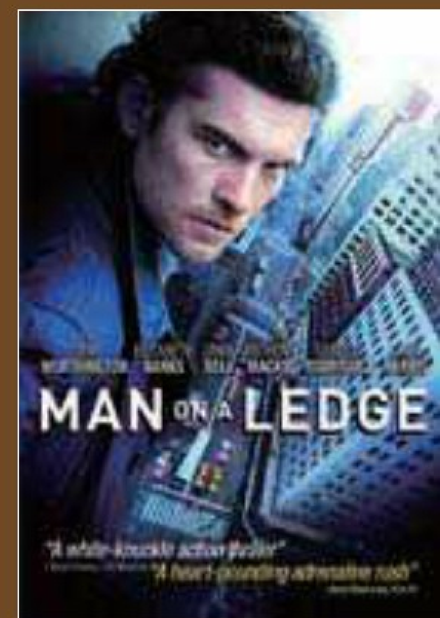
“海豹”在一次人质解救行动中发现了国际恐怖组织准备在美国本土发动袭击的阴谋，为了剿灭这群坏分子，Tier 1 特战队员们转战全球上演“寻找大杀器”的故事，期间穿插着各种波折，最终让危机在最后一刻解除……《勇气行动》不仅仅拥有《COD》式的故事，而且导演也通过佳能 5D2 营造出的纪实感，尤其是穿插在战斗过程中大量的“主视角”画面，让电影充满了 FPS 的味道，让你产生了一边抓着手柄一边观赏的冲动——手端枪械冲入废屋，左右摇晃使劲突突，通过充满杂波的夜视画面和绿色镭射线搜索黑暗中的移动物体，耳边还能听到主角的喘息，此时配上一个 HUD 界面，就俨然是一部《使命召唤 现代战争》的真人版了。

当然，用《COD MW》来对本片进行类比，明显有贬低的行为，因为本片浓烈的军事纪实色彩明显抛弃了“《COD MW》系列”的狗血作风。虽然同样是一群人秒掉上百恐怖分子的实况直播，但本片给人的感觉是任何的胜利，都是建立在严谨的战术、精妙的配合、正确的策略和强势装备的基础之上。对反恐战争全景式的描绘，让我们看到了其“小行动、大策划”的特点。

本片由现役 SEALs 队员参演，对士兵家庭生活的描写，很容易让人想到了《荣誉勋章 战士》这部军事题材射击游戏——它确实也受到了《勇者行动》的影响。不过混乱的故事结构，以及在细节安排上的失衡，使得《MOH WF》的写实感较前作有严重的下降，对比《勇者行动》，我们也很容易看出二者之间的差距：《MOH WF》讲述的是数支特遣队在中情局统一指挥下，于世界各地联合反恐的故事，是完全可以说得通，并且也是今日特种部队参与国际反恐的重要模式。前作中墨镜大胡子 Dusty（脏人）在本作中担任 OGA（Other Government Agency，通常在机密行动中指代中情局）特别行动部的指挥官，他拥有从 Tier 1 级特种部队中抽调作战资源的权限，从而将特种部队人数少而精、行动灵活、多功能、可跨国活动和实施精确打击的特点，作为打击恐怖网络的最有力工具。如果说前作是整个国家的战争机器在正面战场同恐怖分子较量，那么本作则是反恐利刃在国家机器的支援下，于看不见的战场同恐怖分子的殊死搏杀。然而本作却对诸如队员训练、情报收集和分析、行动组织、兵力投送等环节几乎毫无涉及，丧失了必要的专业化铺垫，难怪玩家们会觉得《MOH WF》的故事根本就是一群换了名字的 Price、Soap、Nikolai 所演绎的“旅行枪战片”。



违法跳楼活动的危害性演示
——窗台上的男人



■片名：Man on a Ledge
■导演：Asger Leth
■编剧：Pablo Fenjves
■主演：Sam Worthington,Elizabeth Banks,Jamie Bell,Anthony Mackie,G é nesis Rodr í guez,Ed Harris
■上映时间：2012 年 1 月 27 日
■预算：4200 千万美元
■票房收入：$46,221,189
■ IMDB 评分：6.3

一个面目憔悴的男子站在大厦幕墙边缘，高呼 ZF 不为其解决实际困难就要表演自由落体，脚下是一群高呼“有种你跳啊！”的围观者……本片会告诉你，这种情况在资本主义花花世界那是太平常不过的事情了。影片中由新锐动作片男性山姆·沃辛顿饰演

的盗窃罪重刑犯，就是以这种求死赴生的方式来玩一次漂亮的逆转。

故事的开头就类似于《王牌对王牌》，主角的惟一诉求就是喊来一位具有同情心，并且对上一次救援失败抱有深深负罪感的女谈判专家。但对方显然不可能像“王牌”中由凯文·史派西饰演的史宾恩警官那样帮助其洗脱冤屈。影片的另一条线索，是正在为其证明清白的“亲友团”。好莱坞传统抢盗片、《狙击电话亭》式微型空间下的叙事，外加反派阵营在获知真相后的步步紧逼，三条线索相互联系，汇聚在了这个小小的窗台之上。



集恐怖片模式之大成，毁恐怖片之大成——林中小屋



■片名：The Cabin in the Woods
■导演：Drew Goddard
■编剧：Drew Goddard，Joss Whedon
■主演：Kristen Connolly,Chris Hemsworth,Anna Hutchison,Fran Kranz,Jesse Williams
■上映时间：2012 年 3 月 9 日
■预算：3000 万美元
■票房收入：$65,902,967
■ IMDB 评分：7.8

由非主流、宅男、脑残、肌肉男组成的年轻人队伍进入深山老林中的木屋度假，等待他们的是各种恐怖事件……《林中小屋》开头为我们叙述的这个故事足以让你产生“换片”的冲动，接下来排着队出现的烂俗元素也正是在强化这种负面印象。然而如果你坚持看下去(其实也用不着坚持多久)，就会发现一切都是编导故意的！他们就是要用恐怖片中三俗套路和通用的妖魔鬼怪设定来做成拼盘，可却没有人能够指责他们无耻抄袭、创意枯竭，因为人家所选取的立意那真是非常高——就是要对恐怖片的定式进行一次打着红旗反红旗的揶揄。《林中小屋》不仅用黑色幽默解构了恐怖片的实质，而且还对恐怖片生产线的流程进行了无情的嘲讽，并且最终完成了一次彻底的颠覆。



Disney Style——异星战场

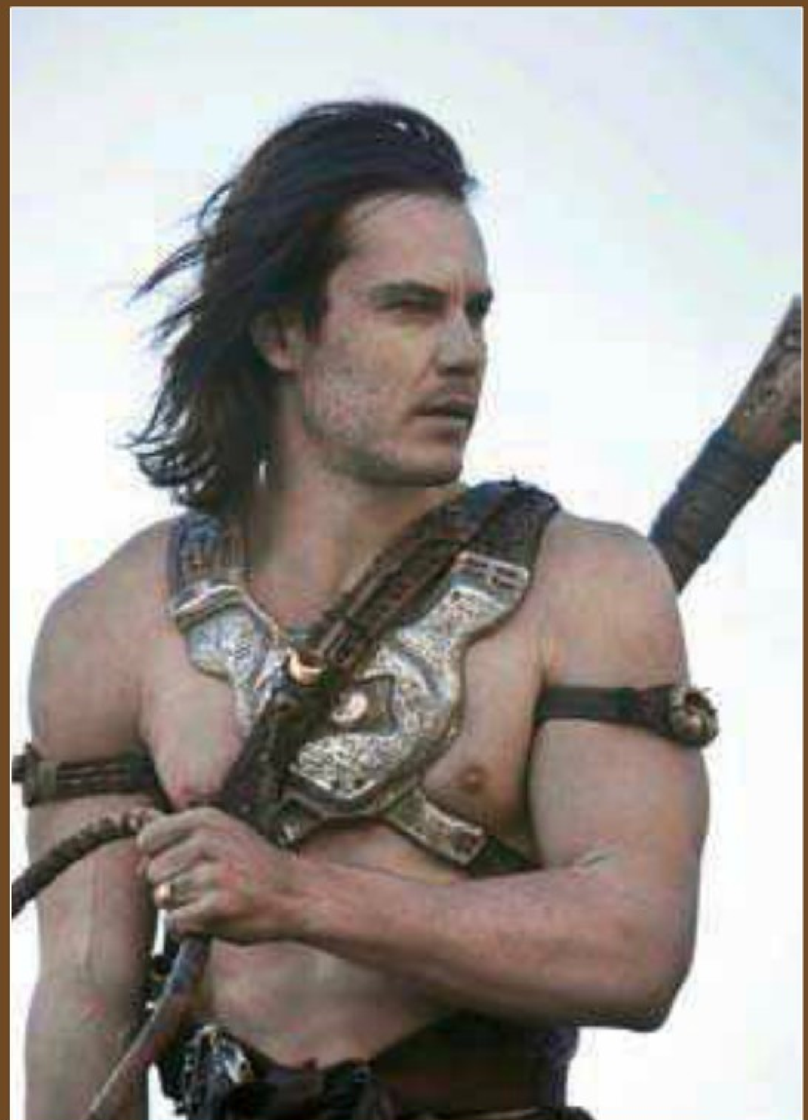


■片名：John Carter
■导演：Andrew Stanton
■编剧：Andrew Stanton,Mark Andrews,Michael Chabon
■主 演：Taylor Kitsch,Lynn Collins,Samantha Morton,Mark Strong,Ciará n Hinds,Dominic West,James Purefoy,Willem Dafoe
■上映时间：2012 年 3 月 9 日
■预算：2.5 亿美元
■票房收入：$282,778,100
■ IMDB 评分：6.7

美国南北战争期间，一个从事掘金人职业的猛男被意外传送到了火星，原本就身手了得的他在低重力环境下爆发出更加强悍的战斗力，让那群土著叹为观止，就像YY笑话中漂流到倭国的武大郎一样成为了火星众的偶像，享受了万众敬仰的待遇，顺带与火星公主结下了一段异星情缘，并且在斯德哥尔摩综合症的作用下，与那群火星蛮子们一同投入对抗邪恶野心家的行动之中……等等，这不是“阿凡提”故事的山寨吗？

其实，只要有一定科幻基础的观众，都知道《异星战场》绝不是对《阿凡达》的克隆，它取材于科幻小说祖师级人物——巴勒斯在近一百年前创作的经典《火星公主》(1917 年)。就连卡梅隆大神也承认“阿凡提”的构思也是来自于这部小说，只不过他与时俱进的将无脑穿越改成了星际超光速旅行，将影响原住民安宁与和谐的大怪物改成了贪婪的人类资本家罢了。

同样是将重点放在了构造奇幻的外星世界，安德鲁·斯坦顿赋予了本片完全不同于《阿凡达》的风味。这位导演此前几乎参与了所有皮克斯动画作品的编导工作，《虫虫危机》、《海底总动员》、《瓦力》等代表作品带给了我们无数的欢乐。作为他执导的第一部真人作品，本片从节奏到怪物的设计都有鲜明的迪士尼 Style。两个多小时里混搭了高科技与冷兵器，各种萌态十足的巨魔、科多兽和星际宝贝光速狗，还有浓郁的西部特色，由传奇英雄约翰·卡特演绎的“火星无双”可以让你的双眼吃够冰淇淋。



大逃杀版“暮光”——饥饿游戏



■片名：The Hunger Games
■导演：Gary Ross
■编剧：Gary Ross，Suzanne Collins，Billy Ray
■主 演：Jennifer Lawrence,Josh Hutcherson,Liam Hemsworth,Woody Harrelson,Elizabeth Banks,Lenny Kravitz,Stanley Tucci,Donald Sutherland
■上映时间：2012 年 3 月 22 日
■预算：7800 万美元
■票房收入：$686,533,290
■ IMDB 评分：7.6

故事设置在未来的北美洲，帕纳姆国建立在一片核战废墟之上，它的中心凯匹特（The Capitol）位于十二个区的中央。每年，十二个区都被迫向凯匹特送去年龄在12岁至18岁的少男少女各一名参加饥饿游戏，24人中最后只有1人能活。竞技场是经过人工布置的森林、荒原，随处都是用来现场直播的摄像头。一群参与真人秀的青少年被迫在封闭空间内自相残杀，只有一个人能够活下来。本片的剧情设置很容易让人将《饥饿游戏》比作美版的“大逃杀”。

事实上，如果你期待的是一部以一群萝莉、正太为载体的爆浆儿片，那么肯定是要大失所望——《大逃杀》刻画的的是在死亡倒计时下的人性众生相，本片虽然也是死一老票人，但是过程却看起来非常清洁环保。如果非要类比，我们可以将其称之为大逃杀版的“暮光”。虽然本片可能与中国观众的口味完全不搭，但在欧美市场的票房飙红绝非偶然，因为对于青少年观众而言，这部青春片完全符合那些荷尔蒙旺盛的学生弟、学生妹的审美，反乌托邦、权力制衡等等概念的探讨，也能够让成年观众找到深度的感觉。



奎爷：“你这是自取灭亡！”——诸神之怒



■片名：Wrath of the Titans
■导演：Jonathan Liebesman
■编剧：Greg Berlanti
■主演：Sam Worthington, Ralph Fiennes, Liam Neeson, Danny Huston, Rosamund Pike
■上映时间：2012年3月28日
■预算：1500万美元
■票房收入：$301,970,088
■ IMDB评分：6.2

2010年的《诸神之战》是一部贴着“3D史诗神话动作”标签的大坑爹片，因为3D效果只局限在字幕，神话故事变成了狗血的家庭伦理剧，动作迷最需要的大场面，结果影片每每在做足前戏之后就直接进入QTE操作，好像一个气球吹得老大，突然就毫无征兆的爆掉了，让人面对刚才还在眼前上演的大场面有一种幻灭感。乔纳森·里贝斯曼当然知道再这么玩下去，甭说计划中的“三部曲”，恐怕第二部也没什么人肯看了。虽然续集继承了无表演、无灵魂、无亮点的三无特色，可在《诸神之战》表现乏力的地方，它确实做到了给力。

从故事上看，续集明显就是编剧脑补的，毕竟第一集至少还是根据希腊神话的英仙座故事改编，而到了本片中，原本已经结束的战争又被编剧绑进了新副本，其目标也不再是什么给冥王当枪使的海怪，而是宙斯的老爹克罗洛斯（这不是要抢奎爷的饭碗吗？怪不得自不量力的珀尔修斯在《战神2》中给摁在澡堂子里面活活憋屈死了）！

本片的“流程”完全可以概括成一个A-RPG游戏，先搜集各种道具，再锻造装备，没事给老爹宙斯献祭，关键时候可以开挂变身，放大招对最终Boss一击必杀。对于本片的营养成分，普通的动作片观众和以《战神》为代表的游戏玩家可以给出大相径庭的评价。



一曲写给大舰巨炮时代的挽歌（外星兄弟躺着也中枪）——超级战舰



■片名：Battleship
■导演：JPeter Berg
■编剧：Jon Hoeber,Erich Hoeber
■主演：Taylor Kitsch, Alexander Skarsgard, Brooklyn Decker, Rihanna, Liam Neeson
■上映时间：2012年4月3日
■预算：2.09亿美元
■票房收入：$302,836,260
■ IMDB评分：6.0

继《独立日》中的美国空军（尽管开的是F/A-18）、《世界大战》中各种酱油的陆军土鳖，以及“落汤鸡之战”中的“马润”之后，对“密苏里号时代”大舰巨炮精神恋恋不忘的海军将士们也摩拳擦掌，准备将那些不相信“地球是危险滴”这一至高真理的妖魔鬼怪轰得渣都不剩。话说US Navy此时面对的外星侵略者也算得上是同类题材电影“集大成”的一个种族——它们有ID4里面“章鱼人”的护盾，有狂派在《变形金刚》第三集中使用的大钻头，还有铁血战士对“战场节操”近乎病态的推崇。最为鲜明的一个特色，就是这帮拿着超级大杀器却长着木瓜脑袋的入侵者再一次突破了智商下限。剧情不费脑（因为费脑是跟自己过不去）、海军全套武器系统大演武、美式英雄主义外加团队合作光辉、戏剧性的大逆转、屌丝英雄通过实战赢得白富美芳心……一切情节都是按照固定套路发展，一切要素都是按照爽片标准设置。

本片诸多的日本元素并不仅仅是为了市场，而且还体现着导演皮特·伯格对《宇宙战舰大和号》的喜爱。对于想看大场面的观众来说，再也没有比密苏里号主炮齐射更能震撼人心的画面了，如果真的按照今日海战“隔空推手”的打法来拍，恐怕就更加无聊了。看着心爱的衣阿华级战列舰从博物馆中满状态复活，凭借今日主力战舰根本无法匹敌的强大舰炮火力和庞大身躯去碾压走反人类科技路线的外星人，这种激动已经足以抵消本片各种弱智设定所带来的不适感。



Marvel 群英真人演出“一根筷子和一把筷子的故事”——复仇者联盟

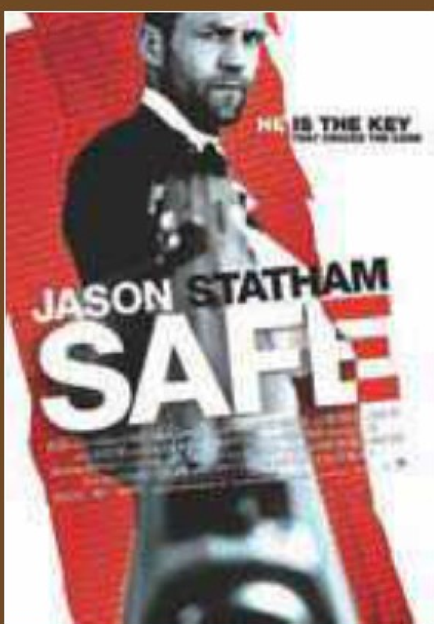


■片名：The Avengers
■导演：Joss Whedon
■编剧：Zak Penn，Joss Whedon
■主演：Robert Downey Jr., Samuel L. Jackson, Chris Evans, Chris Hemsworth, Mark Ruffalo
■上映时间：2012 年 4 月 11 日
■预算：2.2 亿美元
■票房收入：$1,511,757,910
■ IMDB 评分：8.6

“妇联”是什么？“妇联”就是一部可以让以《钢铁侠》、《美国队长》、《绿巨人》等超漫电影作品全部沦为其超级预告片的电影，喜欢它的不仅仅是那些 Marvel 的脑残粉，只要是一个动作片爱好者，哪怕连一页漫画都没有看过，哪怕是连最基本的谁是谁都弄不清楚，都不会觉得体验“妇联”的观影乐趣存在什么样的门槛与学习成本。每个英雄不仅外型和攻击特性迥异（好像是废话），而且各自的吐槽卖萌也自成一派。从娱乐效果的任务来看，队长老大负责卖脸，绿绿负责卖萌的，钢铁侠是卖腐的，雷神是卖肉的，鹰眼侠和黑寡妇靠的是卖绯闻，从战斗任务来看，队长兼具指挥官和政委的职责，铁蛋叔主抓高科技，雷小弟负责追踪定位，浩克充当肉盾和主力攻击输出。影片前半段负责展现人物关系以及着重表现这个团队谁也不鸟谁的实际状况，各路大神在神盾局的 HQ 碰撞出同行相轻，互不待见的妙趣盎然，唇齿相讥地不可开交，后半段则用团结一致的群殴乱战引爆高潮，平衡全剧风格。



小萝莉有大智慧，大块头只有大块头——暂告安全



■片名：Safe
■导演：Boaz Yakin
■编剧：Boaz Yakin
■主演：Jason Statham,Chris Sarandon,Robert John Burke,James Hong
■上映时间：2012 年 4 月 27 日
■预算：3300 万美元
■票房收入：$340,346,186
■ IMDB 评分：6.8

杰森・斯坦森在本片中饰演一个吊儿郎当又喜欢钻牛角尖的的警察，你会觉得他又在延续《闪电》那种痞子差佬的戏路，当他从黑帮手中解救了一名 12 岁的华裔女孩之后，你可能会想到接下来上演的《非常人贩》，当你知道为什么世界上最危险的黑帮分子都在争夺这个长相一般，又并非富二代、官二代的小女孩的原因之后，影片的结构似乎又回到了布鲁斯・威利斯于 1998 年主演的《终极密码战》——这次的版本由伦敦肌肉男与第二眼很萌的小萝莉联袂演出。不过与男人味既能靠肌肉，也能靠眼神和表情释放的威利斯爷爷相比，举手投足间尽显屌丝本色的斯坦森在这种需要大量感情戏的动作片中的表现，就让人捏把汗了，便秘式的表情稍有不慎就有引发笑场之功效。还好干净利落的动作场面和点缀其中的智慧元素，能够让观众觉得值回票价。



法理之外的道德审判——伯尼



■片名：Bernie
■导演：Richard Linklater
■编剧：Skip Hollandsworth，Richard Linklater
■主演：Jack Black,Shirley MacLaine,Matthew McConaughey
■上映时间：2012 年 4 月 27 日
■预算：600 万美元
■票房收入：$9,191,638
■ IMDB 评分：7.1

一个拥有巨额财产的老妇人被人骗到手里财产的继承权，然后被连开数枪，让遗嘱成为了财产以合法方式转移到不法分子手中的协议书，这个故事其实并不是一个精心设计的谋杀案。因为“谋杀犯”是德州小镇上一个受人喜爱的老好人，他在得到这笔钱之后全部用到了公益事业上面。这是一部荒诞而奇妙的电影，不仅仅是伪纪录片的调调，更是对一个事件从法律（制度）和道德方面进行的两场完全不同的审判，整个叙事的视角游离于事件中心之外，却通过来自路人甲们所堆砌的大量证据构建起了整个事件的脉络。

在幕后的所谓“真实性”被束之高阁之后，众生相得到了完美的展现，并且从更深的层次探讨了善与恶的相对性。一面是陪审团一致的有罪裁定，另一面却是法庭外一边倒的支持和爱戴，这种反差让一件凶杀案拥有了极大的讨论空间——犯罪就是犯罪，“犯罪分子”本性究竟坏不坏的问题，自然不是定罪和量刑的参考，但影片所展现的围绕由杰克・布莱克演绎的名叫伯尼的灰色人物的人生轨迹，还是让旁观者感慨。



还原侦探小说最初的风格
——神探爱伦坡：黑鸦疑云



■片名：The Revan
■导演：James McTeigue
■编剧：Ben Livingston,Hannah Shakespeare
■主演：John Cusack,Alice Eve,Brendan Gleeson,Luke Evans
■上映时间：2012 年 4 月 27 日
■预算：2600 万美元亿美元
■票房收入：$26,059,81
■ IMDB 评分：6.3

近年来“腐尔摩斯”已经在影视产品中沦为了某种“毒瘤”般的存在，约翰·库萨克继《致命 ID》之后又一部悬念惊悚大作《黑鸦疑云》，将观众带至侦探推理小说的祖师爷——爱伦坡的世界之中。本片并不是某一本小说、某一个单独案件的改编，也不是 BBC“福尔摩斯”的杂糅，而是以爱伦坡本人作为主角，讲述他如何用自己的智慧来捉住仿照他作品中杀人方式的连环凶杀案犯。 编剧把几部爱伦坡的作品情节融入电影故事之中，其中包括《莫格街谋杀案》、《陷阱与钟摆》、《红头魔的假面具》等知名作品。

与日后以柯蓝道尔为代表的流行侦探小说相比，爱伦坡的“第一代”作品读起来更像是恐怖小说，注重诡异气氛的描写，文字间让人可以感受到浓郁的哥特气息。本片对这一特色把握得尤为得当（这也是传统侦探电影迷认为本片结构混乱、凶手实在是弱的可以的原因）。导演麦克提格最擅长的就是处理恐怖与悬疑类题材，从本片的节奏控制、场面调度方面可以看到他在这方面无人能出其右的能力。



年度最佳政治喜剧
——大独裁者



■片名：The Dictator
■导演：Larry Charles
■编剧：Sacha Baron Cohen，Alec Berg，Jeff Schaffer，David Mandel
■主演：Sacha Baron Cohen,Anna Faris,Ben Kingsley,Jason Mantzoukas,John C. Reilly
■上映时间：2012 年 5 月 16 日
■预算：6500 千万美元
■票房收入：$177,547,352
■ IMDB 评分：6.5

这部被誉为人类历史上最损毁“三观”、最恶搞的“政治题材电影”，所使用的其实就是喜剧电影中最常见的“落魄高富帅奇遇记”的套路模式：不可一世的权贵人物戏剧性地落魄异乡街头，行业（家族）死敌趁机抢班夺权，沦为穷矮挫的主角邂逅“黑木耳”女主角，与一帮在社会底层摸爬滚打的虾兵蟹将们结下深厚友谊，最后再戏剧性的完成大逆转，并且在这一过程中寻找到了全新的人生意义，从此以后致力于为人民服务的伟大事业中去。

本片的真正价值在于它将政治喜剧对时事的讽刺和恶搞做到了极致，并且新意频出，搞笑桥段的设置毫无底线可言。美式贱格喜剧的屎尿屁笑话只是基础，无下限的种族主义笑料、讽刺包括美国在内的世界主要强权的政治体制、调侃戏谑好莱坞各路明星……从本片也可以看出好莱坞影视工业的强大不仅仅局限在资金和技术层面，还有无拘无束的创作空间，从而能够产生如此胡搞的“政治题材”电影。



直面特工老 K 的青葱岁月
——黑衣人 3



■片名：Men In Black 3
■导演：Barry Sonnenfeld
■编剧：Etan Cohen
■主演：Will Smith, Tommy Lee Jones, Josh Brolin, Rip Torn, Emma Thompson
■上映时间：2012 年 5 月 23 日
■预算：2.15 亿美元
■票房收入：$624,026,773
■ IMDB 评分：7.8

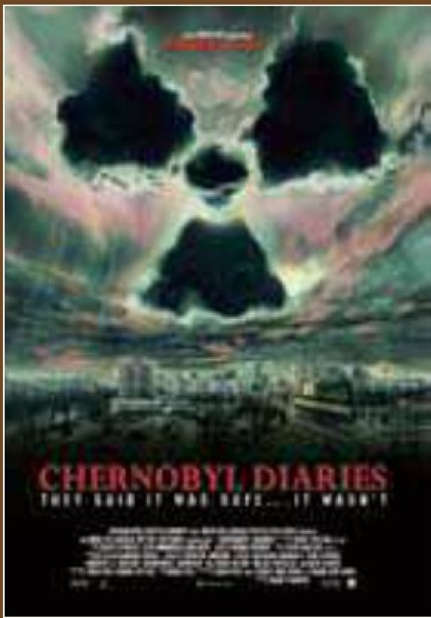
《黑衣人 3》距离上一部作品（MiB2）已经有十年时间了，威尔·史密斯家的那个跟着成龙大哥学功夫海扁我国武校学生的儿子都已经快中学毕业，老 K 已经升级成了爷爷辈——如果说黑人不显老，那么汤米·李·琼斯脸上如同千层饼般的皱纹，实在是不适合再演这样一个成天需要同隐藏在我们中间的各色外星非法移民拼命的探员了，于是导演想到了“穿越”。穿越让本片既是续集，同时也是前传。这一老一少、一黑一白探员为了消灭外星老怪鲍里斯，一下就穿到了 UFO 文化风行的上世纪 60 年代，全套的灭虫装备也随之充满了复古味道。

在观众口味越来越挑剔的今天，科幻动作片的生产流程日益标准化的今天，本片并没有刻意迎合市场，毕竟作为一部不以大场面见长的电影，《MiB》能够自成一派的秘密武器就是无厘头的胡搞。当其他导演都在忙着如何用照片写实主义路线的 CGI 来打造外星人威猛形象的时候，《MiB3》依然让它们穿着夸张的戏服，好像是儿童涂鸦的产物。本片不仅仅有依然戏谑的笔法和依然凶猛的吐槽，还有对《MiB》精神的继承与发扬。当年《黑衣人 2》尽管全球票房也突破了四亿大关，但这

种“成功”与当年《鬼泣 2》非常相像——几乎所有的粉丝都对续集的质量表示严重不满，新任编剧根本没有抓到《MiB》的精髓，只知道对第一集的桥段进行粗糙模仿。在沉寂十年之后，《MiB 3》的横空出世不仅挽回了口碑，而且再度扩大了自己的粉丝群体。



《切尔诺贝利阴影》电影版的预演
——切尔诺贝利日记



■片名：Chernobyl Diaries
■导演：Bradley Parke
■编剧：Oren Peli,Carey Van Dyke,Shane Van Dyke
■主演：Jesse McCartney,Jonathan Sadowsk, Devin Kelley
■上映时间：2012 年 5 月 25 日
■预算：100 万美元亿美元
■票房收入：$37,157,648
■ IMDB 评分：5.1

1986 年 4 月 26 日 1 点 24 分，前苏联的乌克兰共和国切尔诺贝利核能发电厂 4 号反应堆发生严重泄漏及爆炸事故，大约有 1650 平方千米的土地被辐射。事故导致 30 人当场死亡，上万人由于放射性物质的长期影响而致命或患重病，至今仍有被放射影响而导致畸形胎儿的出生。这场辐射外泄的辐射尘涵盖面积之广，前苏联的西部地区、东欧地区、北欧的斯坎迪纳维亚半岛都受到了波及。事故共造成 31 名消防人员死亡，数千人受到强核辐射，数万人撤离。保守估计苏联共花费了 180 亿美元，以及 50 万军民处理此事件，但是现在看来事故对环境的负面影响无法估量！

这一灾难的惟一“好处”，就是给恐怖 / 灾难电影和游戏提供了取之不尽用之不竭的灵感，比如哥斯拉系列，比如 FPS “《切尔诺贝利的阴影》系列”，《COD4》的“双狙人”任务也就是因为发生在这个舞台让人过目不忘。

本片讲述的是几个不知好歹的年轻人在一个不怀好意的导游的引导下，进入这个什么都缺，就是不缺核辐射和变异怪物的灾难中心地带——普里皮亚季（也就是《COD4》中 Macmillan 提到的 Ghost Town）。由于投资有限，影片不可能有精彩的特效场面，靠的是“帕金森氏”抖动摄影营造的伪纪实感来糊弄人，甚至连变异人的正脸都没怎么露（正好省下化妆的费用）……应该说这些要素听上去都没有任何出彩的地方。但在实际观影的过程中，我们会感受到剧组人员在资源极为有限的情况下将属于 B 级片的招牌元素都做到了最好，空转的摩天轮、空荡荡的秋千、死寂的宿舍楼也让“曾经”在这片土地上奋战过的 FPS 玩家们倍感亲切，近乎 1：40 的成本 / 票房比，也说明了它的价值。



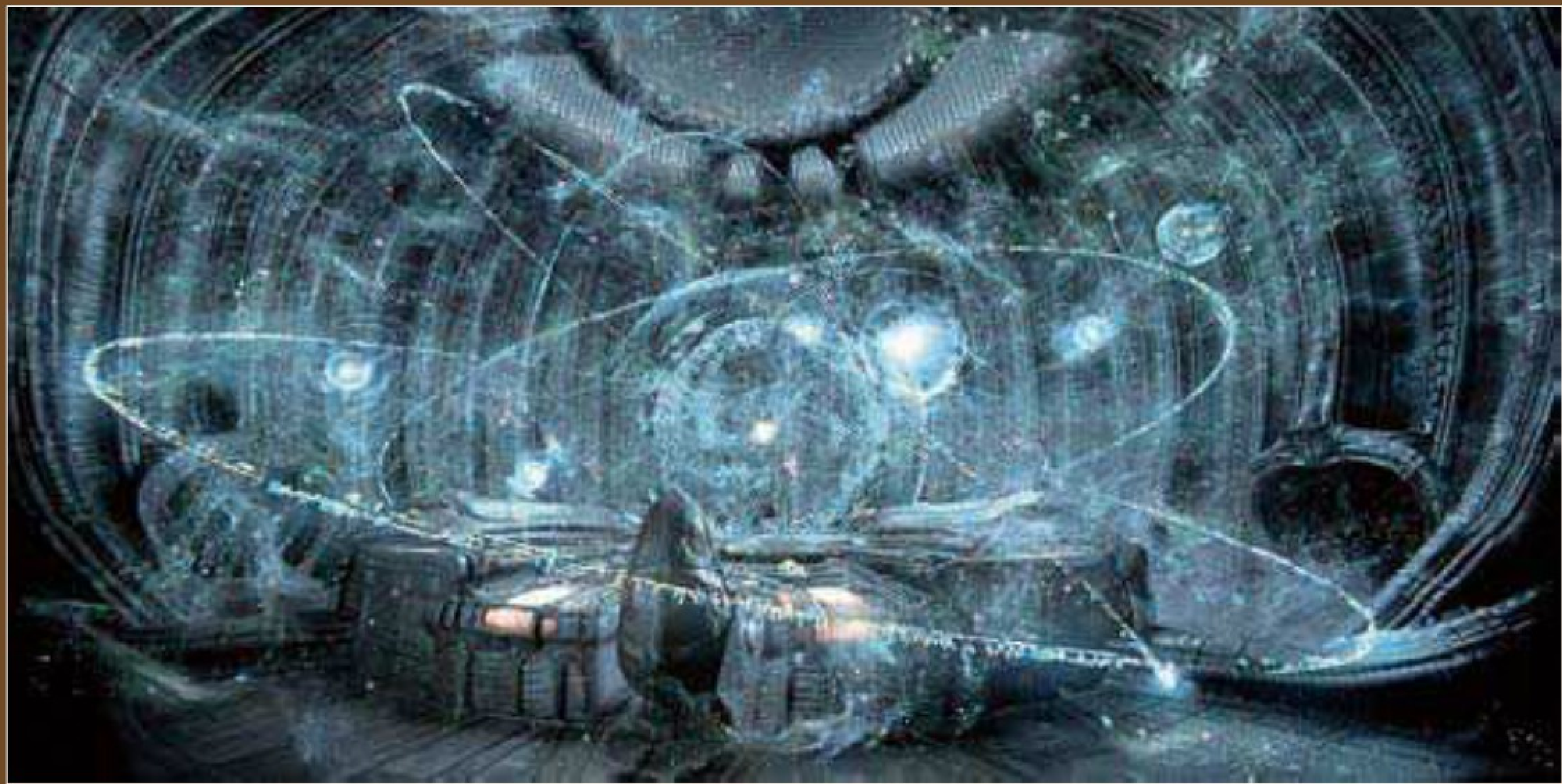
跑题的“异形前传”
——普罗米修斯



■片名：Prometheus
■导演：Ridley Scott
■编剧：Jon Spaihts，Damon Lindelof
■主演：Noomi Rapace,Michael Fassbender,Guy Pearce,Idris Elba,Logan Marshall-Green,Charlize Theron
■上映时间：2012 年 6 月 1 日
■预算：1.3 亿美元
■票房收入：4.02 亿美元
■ IMDB 评分：7.5

“异形前传“的口碑营销让雷德利·斯科特老爷子的这部回归之作在拍摄阶段就引发了所有科幻迷的注意，然而到了影片最后，观众们发现这个似曾相识过的星球并不是初代故事的发源地——LV-426，“前传”最后成为了观众们的自欺欺人。

其实，异形系列最初的诞生只是两个编剧灵感突现的产物，雷德利·斯科特在 1979 年的第一集中更注重为观众呈现一种充满恐惧感的宇宙生物，而不是交代它的来历。之后三部作品不仅编剧都不一样，而且导演的风格也大相径庭，但关于异形的背景一直都是被选择性失明了。很明显，这部《普罗米修斯》的目的就是通过对异形来历的发掘，来对于异形故事又一次大规模的扩充，出现了黑色液体、寄生幼体，扩展了第一集中的“太空技师”族，并且引入了“我从哪里来”这一人类自从拥有自我意识以来一直在苦苦思索的问题，使上个世纪略显单薄和交代不清的四部《异形》的背景资料得到整合，变得更加庞大且具有更深刻的哲学意义。



让“蜘蛛侠”回归“蜘蛛人”
——超凡蜘蛛侠



■片名：The Amazing Spider-Man
■导演：Marc Webb
■编剧：James Vanderbilt,Alvin Sargent,Steve Kloves
■主演：Andrew Garfield, Emma Stone, Rhys Ifans, Irrfan Khan, Martin Sheen
■上映时间：2012 年 6 月 30 日
■预算：2.3 亿美元
■票房收入：$752,216,557
■ IMDB 评分：7.3

在这个遍地节操的时代，超级漫画英雄电影如果还是按照老的模式来拍，恐怕只有脑残粉才能够看得津津有味了。如同平行世界的世界观让本片完全推翻了前三部电影所奠定的体系：Peter Park 依然是

被咬了之后身体发生了变异，然后依靠自我锻炼和高科技手段进化为了超级英雄，但人物关系已经得到了全盘更新。从投入的角度来看，本片的直观表现力绝非之前任何一部“失败的人”系列作品所能比及，故事的切入点更能引发观众共鸣，更多的细节让情节过渡的逻辑性更强，男女主人公充满了青春偶像气质，甚至让人完全忘记了托比·马奎尔时代的蜘蛛侠形象。

蜘蛛侠在众多超级漫画英雄中能够立足，靠的就是他的“小”，脱下这身标志性行头的蜘蛛侠就是一个害羞的中学生（只不过这次不会再给那些校园恶霸欺负了），连跟心仪的女孩说句话都会脸红，他身上所寄托的，正是那群做着英雄梦的男孩以及做着被英雄拯救梦的女孩们对英雄的想象。为了对应这种特色，本片的最终 BOSS 采用了哥斯拉模式——同为实验失败的产物，与第一集的绿魔人相比，本集老怪的转变过程和作恶动机有着充分的情理和情绪铺垫。



当“黑暗的公正”变成合法正义
——特警判官 3D



■片名：Dredd 3D
■导演：Pete Travis
■编剧：Alex Garland
■主演：Karl Urban,Olivia Thirlby,Wood Harris,Lena Headey
■上映时间：2012 年 7 月 11 日
■预算：4500 万美元
■票房收入：$3540 万美元
■ IMDB 评分：6.1

今年继前州长大人 1990 年的《全面回忆》被翻拍之后，处于同一时代的“好敌手”——史爷爷的《特警判官》也在现代电影技术的包装之下再度袭来。是的，即便是很多“兰博”迷，也对这部小制作感到陌生，它的确不是史泰龙具有代表性的作品，主角全程只露一个嘴角的特色，甚至让许多看过的人也不会发现这是史爷爷的作品。它继承自漫画原著的硬派精神，是今天显得越来越“娘”动作片所缺乏的。

影片的故事发生在核大战之后的美国，此时适合人类生存的只有东海岸从波士顿到华盛顿这个都市圈，八亿幸存者挤在这个狭长地带之中，由于地面已经无法容纳如此众多的人口生存，动辄数百层高的公寓楼承载着为无数居民提供吃喝拉撒场地的重任。本片就是讲述特警判官同一群藏身在这种“筒子楼”中的匪帮的血斗。

从新意上来说，无论是经典的《虎胆龙威》还是今年的《突击死亡塔》都将这种封闭大楼中的乱战表现到了极致。本片对于今日动作题材爱好者的首要吸引力就在于主角的设定：所谓特警判官，就是在人口密度和犯罪率高到近乎天文数字的条件下，在法制已经变成了空谈的情况下，将警察、检察官、陪审团和法官四种角色合并到若干“判官”的身上，如果裁定目标死罪，还要兼职刽子手。80 年代那部经典美剧《黑暗的公正》中的尼克法官也只能在晚上才能脱下法官袍，骑上哈雷摩托去对那些从法庭安然离开的罪犯实施制裁，而特警判官早就将这种集公检法于一体的模式变成了日常工作。



黑暗终结 蝙蝠崛起
——蝙蝠侠：黑暗骑士崛起



■片名：The Dark Knight Rises
■导演：Christopher Nolan
■编剧：Jonathan Nolan
■主演：Christian Bale,Michael Caine,Gary Oldman、Anne Hathaway
■上映时间：2012 年 7 月 16 日
■预算：2.5 亿美元
■票房收入：$1,081,041,287
■ IMDB 评分：8.8

诺兰执导的三部蝙蝠侠前传作品，最为观众津津乐道的地方，就是在传统超级英雄片的套路之下，加入了关于人性、社会、道德等人文层面的关注。第一部中韦恩和师父处理被腐蚀的人类群体时的分歧，第二部小丑对黑暗那让人惶恐不安的预言与实践，人们更希望能够在完结篇中，看到诺兰对善恶、正邪层面更为深刻的思考。然而本作的大反派贝恩，与小丑相比明显缺少了高尚的出发点和强烈的使命感，他的力量就是实打实的“很能打”，而不是作为蝙蝠侠内心的另一个人格，去引发所有观众的天人交战。

不管是故事（核弹）还是大反派（贝恩），都铺得太大，以至于连诺兰这样的鬼才导演到最后也明显收不住了，长达两个半小时的电影，在叙事上却给人以虎头蛇尾之感，着实有失大师水准。当然，以 TDK 的标准来要求 TDKR 也许有点不公平，因为后者担负着收尾的职责，无论在故事上和情绪上，都要给蝙蝠侠的粉丝一个交代。而之前的 TDK，故事和世界观已经被完整铺开，又有疯劲十足的演员的加盟，才给予了诺兰最大的自由，成就了超级英雄电影历史上的不朽之作。

TDKR 配得上一部佳作的名号，然而它的尴尬是出现在《黑暗骑士》之后，并作为系列的终结篇。其气场，奇观，人物演绎乃至对文本的纵深度挖掘均显得气短且完全不尽兴，虽然延续了前作的基调却没有大的突破，甚至有敷衍的意味。惟一的圆满是将三部曲的线索串成线——一个新生的轮回。



屌丝版黑衣人
——新邻里联防



■片名：The Watch
■导演：Akiva Schaffer
■编剧：Jared Stern，Seth Rogen，Evan Goldberg
■主演：Ben Stiller,Vince Vaughn,Jonah Hill,Richard Ayoade,Rosemarie DeWitt
■上映时间：2012 年 7 月 27 日
■预算：6800 万美元
■票房收入：6790 万
■ IMDB 评分：6.3

四个吃饱饭没事做的男人在社区巡逻的过程中不慎撞到了一个不属于地球上的生物，并且在第一时间发现了邪恶外星人入侵地球的计划……这部典型的美式三俗胡闹片融合了喜剧、科幻、动作和恐怖的元素。

每一个男人在孩提时代都幻想妖魔怪兽突然毫无征兆的从身边冒出，从而满足我们的英雄梦。本片就是这一梦想在老大不小的时代突然出现，让一群大老爷们在儿童时代的梦想成真，也让我们每一个人通过电影来重温旧梦。是的，屌丝版黑衣人就这样横空出世了！

除了"呆萌"，什么都在！
——谍影重重 4：伯恩的遗产



■片名：The Bourne Legacy
■导演：Tony Gilroy
■编剧：Tony Gilroy
■主演：Jeremy Renner,Rachel Weisz,Edward Norton
■上映时间：2012 年 8 月 3 日
■预算：1.25 亿美元
■票房收入：$198,467,168
■ IMDB 评分：6.8

没有"伯恩"的《谍影重重》还可以叫《谍影重重》吗？绝大多数的观众都会回答"不"，其逻辑同"是没有哈利波特的《哈利波特》还可以叫做哈利波特吗？"是一样的。《谍影重重》的第四部作品无论是主演还是制作班底都彻底进行了换血，由于主角不再是在失忆中寻找回忆的"呆萌"，故事的悬疑性也降至系列最低。这部自从宣布就没有被影迷们看好的作品，公映之后却并没有因为"狗尾续貂"、"沽名钓誉"而遭遇铺天盖地的烂番茄和臭鸡蛋，因为它身上所体现出的诚意还是足以打动观众的。

尽管影片彻底从惊悚、悬疑式的谍战风格彻底倒向和"最炫动作风"，但"谍影"系列的标志性特色——扣人心弦的节奏、简洁明快的动作设计和没有一个废镜头的流畅剪辑，均得到了完美的继承，小马哥身上所体现出的冷峻和民工范，也被明显发福的 Jeremy Renner 以另一种方式得到了全新的演绎。



层面最为本质性的问题，放在上世纪 80 年代也许能够闪瞎很多人的狗眼，而在今天已经算是演烂掉的东西了。甚至拿它与老版相比，剧情的转折连起码的流畅都做不到。

然而作为一部已经被先期剧透的重拍片，与其说将心思花在情节上，还不如在玩家们所喜闻乐见的动作场面和科幻设计上多玩出点花样来。在这一点上，新版是绝对给力的。如果说磁悬浮追车场面不如实打实、硬碰硬的速度战看上去畅快，那么数段肉搏戏还是近年来动作片领域难得一见的桥段。

两只烂苹果只能活一个
——政坛混战



■片名：The Compaign
■导演：Jay Roach
■编剧：Chris Henchy,Shawn Harwell
■主演：Will Ferrell,Zach Galifianakis,Jason Sudeikis,Katherine LaNasa,Dylan McDermott,John Lithgow,Dan Aykroyd,Brian Cox
■上映时间：2012 年 8 月 10 日
■预算：5600 万美元
■票房收入：$103,390,300
■ IMDB 评分：6.7

本片放在总统选战时期放映实在是太应景了，它以如此恶俗的方式揭开了美式民主的本质。由于本片说的是国会议员而不是大统领选举，也避免了因为"政治不正确"而导致主流舆论的冷遇。

两个装在同一个框子中的烂苹果无论是选啥，其游戏规则都是一样的：从华尔街的大鳄那里收钱，用来包装好自己的伟岸形象，然后在大众面前像玩传销一样的跳大神，使吃奶的劲去抹黑对手，证明对方是一个 SB——他当选了一定是一场灾难。候选人背后的金主们不会在意候选人的各种政治主张，他们惟一在意的是对方是否能够给自己在政治上带来更多的利益，一旦发现做赔本买卖，可能会迅速翻脸转而支持竞争对手。选民表面上在意自己支持的候选人是否能代表自己的利益，可吃饱喝足哦没事干的他们，只是想在这出选举行为艺术秀中满足自己扮上帝的意淫罢了。在如此混账的政治体制之下，选举权不过是二逼权，由自己选出来的一个个议员组成的众议院，不过是一个"mass"（出自影片台词）。影片前半段火药味十足，黑起自己的选举制度毫无底线可言，而后半段又不可避免的走上了主旋律的道路，是导演发现这样玩也玩不下去了？也许，导演的自我河蟹，也表达了喜剧面在这种"残酷现实"面前的无奈。

都是脑补惹的祸
——全面回忆 2012



■片名：Total Recall
■导演：Len Wiseman
■编剧：Kurt Wimmer、Mark Bomback
■主演：Colin Farrell,Kate Beckinsale,Jessica Biel
■上映时间：2012 年 8 月 10 日
■预算：1.25 亿美元
■票房收入：$276,144,75
■ IMDB 评分：6.3

翻拍自州长大人同名电影的这部新版《Total Recall》，在主题思想上并没有得到与时俱进的发展，依然是借助"记忆植入"这一科幻设定探讨"我是谁"、"我从哪里来"、"要到哪里去"这三个关乎人类认知

"Last Action Heroes"的谢幕演出
——敢死队 2



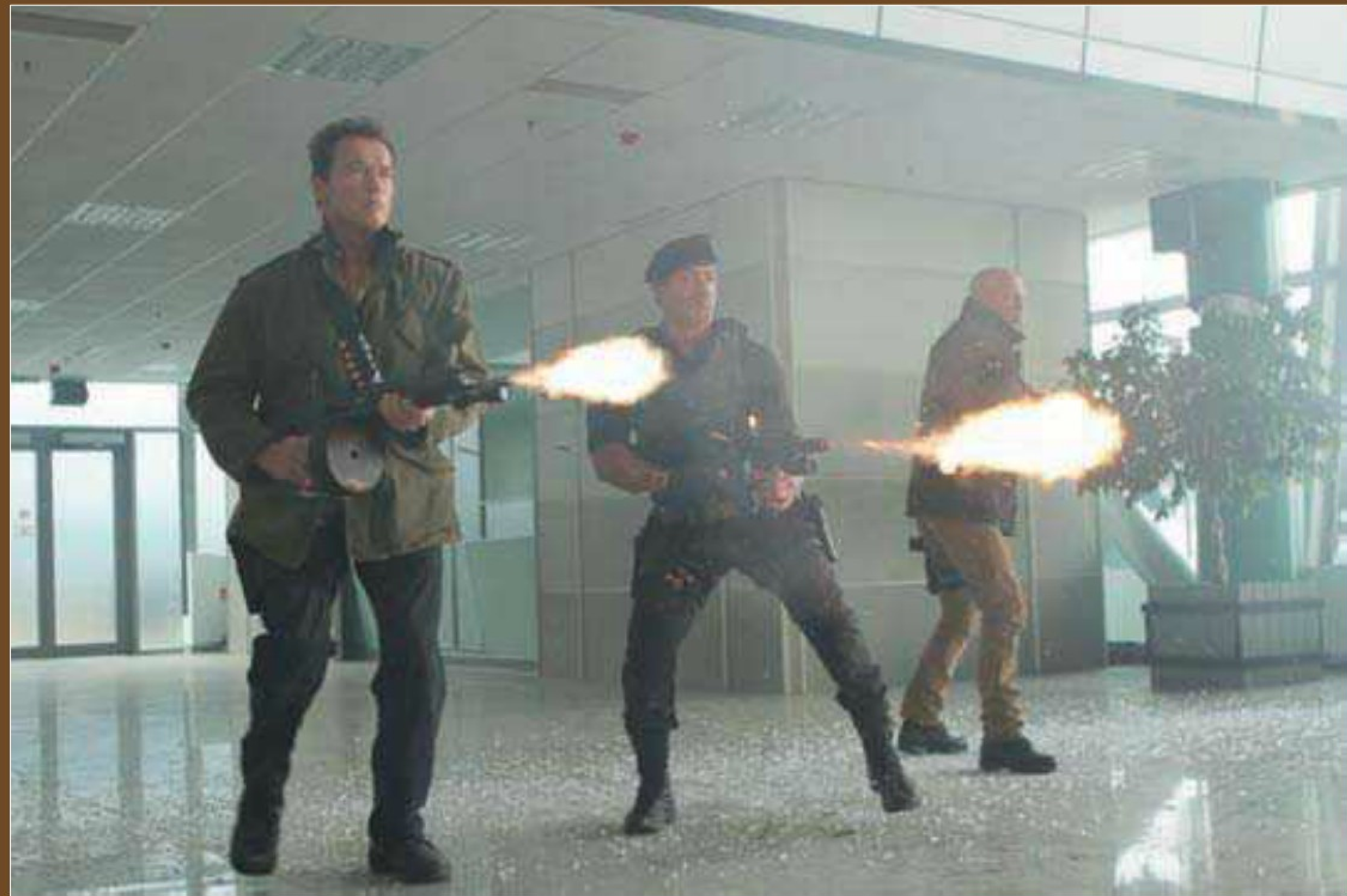
■片名：The Expandables 2
■导演：Simon West
■编剧：Ken Kaufman,David Agosto,Richard Wenk
■主演：Stallone, Statham, Arnie, Willis, 李连杰, Lundgren, Van Damme, Norris, Couture, Crews
■上映时间：2012 年 8 月 17 日
■预算：1 亿美元
■票房收入：3.125 亿美元
■ IMDB 评分：7.4

在上世纪 80 年代猛男动作片的黄金时代，史爷爷、后来的州长大人和威利斯老爷子轮番上阵，用坚韧不拔的战斗意志、浑身包裹有厚实肌肉的壮硕身躯和怀中永远也不用担心子弹告罄的大口径武器，让

观众度过了热血澎湃的一个时代。如今加起来年龄超过 260 岁的一堆老胳膊老腿再度齐聚一堂，光靠他们肩并肩站在一起打枪的画面，就足以让你“内牛满面”。

火药味十足的暴力破坏早已经不是今日动作片观众的菜，千篇一律的硬汉拯救全世界的故事也毫无新意可言，本片“老年动作片”的实质，更是让这些腿脚已经不太利索的老爷爷们对着镜头玩命的举动透露着几分凄凉。然而从他们敬业的演出和毫无保留的自我吐槽之中，我们看到了烈士暮年，壮心不已。

相对于动作场面所营造的视觉奇观以外，本片“文戏”的表现尤为突出，从疯狂的自嘲和与时俱进的卖萌来看，他们这次组建老年版“妇联”的目的就是为了满足自己，以及钟爱自己作品的观众们的怀旧之心。当诺瑞斯在《荒野大镖客》的主题音乐中以原生春哥的真实姿态出场，当前州长大人终于兑现了给年幼的约翰·康纳的承诺，说出了那句“我回来了！”，当一直演 B 级片，从未有超越的尚格云顿再度秀出华丽飞腿时……这些具有特殊意义的画面给我们的感动难以言表。随着电影技术的进步，即便不是打男、打女出身，只要有偶像气质和票房号召力，根本无需拿血肉之躯硬拼就能书写英雄主义的传奇。这也解释了为什么像杰森·斯坦森这样纯粹意义上的动作片男星只能混迹于 B 级片市场的原因。当动作片已经无需血性的召唤，当原始的暴力审美已经入不了观众法眼的时候，这部由一群老古董带来的作品，也就拥有了无可替代的纪念价值。



XX 快递，使命必达
——致命急件



■片名：Premium Rush
■导演：David Koepp
■编剧：David Koepp,John Kamps
■主演：Joseph Gordon-Levitt,
Michael Shannon,Dania Ramirez,Wolé Parks
■上映时间：2012 年 8 月 24 日
■预算：3500 万美元
■票房收入：$30,492,528
■ IMDB 评分：6.9

“囧瑟夫”以“盗梦”中精干睿智的技术控形象为我们所初识，继《蝙蝠侠：黑暗骑士崛起》中青年罗宾的一身正气，《环形使者》中蜡笔小新妆的喜感之后，他在《致命急件》中为我们带来了充满阳光和运动气质的快递员形象，从而有力地否定了对这一朝阳行业“少壮不努力，一生干快递”、“学物流，没出路”的世俗偏见。在车流如潮，塞车随处可见的纽约，这帮亡命快递员的交通工具不是我们常见的摩托车、电瓶车、三轮车，而是自行车！而且囧瑟夫饰演的这个疯狂车手还是其中的一个异类：他拒绝碳纤维车体这种高科技，拆掉了变速器，甚至连最基本的安全措施——车刹都不装，因为他相信在如此复杂的交通条件之下，“犹豫会害死你”。

故事就是由他送的这份“鸡毛信”在投递一小时过程中的各种离奇遭遇，与各种让人眼花缭乱的车技表演组成，没有一分钟给观众喘息的机会，主线故事在实时状态下发生。腐败警察、非法移民、集权政治等等商业电影中本应会大书特书的元素全部都是点到为止，所有的重点都是用来诠释囧瑟夫所演绎的现代骑士精神。



无厘头式的虎口逃生
——逃离德黑兰



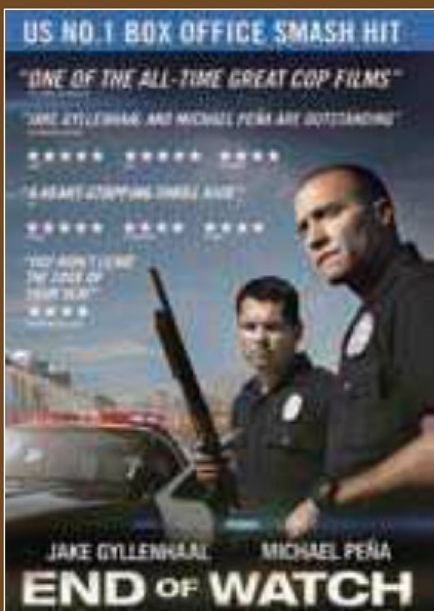
■片名：JArgo
■导演：Ben Affleck
■编剧：Ben Affleck,George Clooney,Grant Heslov
■主演：Ben Affleck,Bryan Cranston,Alan Arkin,
John Goodman
■上映时间：2012 年 8 月 31 日
■预算：$44,500,000
■票房收入：$159,784,904
■ IMDB 评分：7.1

敏感历史题材改编而成的电影，最大的困难就是如何将一个观众已经熟悉的事件表现得好像是第一次发生，让大段枯燥无味的文戏也绝不出现任何的尿点。一般比较稳妥的做法，就是忽略事件本身的故事性，将重点放在深度上，引导观众对事件进行更深入的了解（也就是看导演能否夹带更能吸引人的私货）。电影《逃离德黑兰》的背景是任何关注国际政治的人都不可能不知道的伊朗人质危机（1979 年 11 月 4 日），在示威者占领美国大使馆之前，馆内的外交人员数量并不止实际被俘的 66 人，有六名美国人成功逃回了祖国。当然，美帝在当时（包括现在）肯定没有瞬间传送这种黑科技。直到三年前的解密档案才显示，此六人是以只有在《虎口脱险》、《无耻混蛋》或者周星星影片中才能看到的无厘头方式逃离的。

本片是“演不优则导”的奶油小生本·阿弗莱克继“文艺抢盗片”《城中大盗》之后的又一部大制作，在弟弟凯西·阿弗莱克的演技突飞猛进的时候，这位大哥的导演才能也继续进行着跨越式发展。在这样一个美国人肯定会最终胜利，早已经公开的事件相关细节毫无包袱可抖的前提之下，小本硬是将这个故事说得扣人心弦，让观众直到救援飞机离开地面前的一秒钟还充满了紧张感。



“伪纪录片”的示范课
——火线赤子情



■片名：End of Watch
■导演：David Ayer
■编剧：David Ayer
■主演：Jake Gyllenhaal,Michael Pena
■上映时间：2012年9月8日
■预算：700万美元
■票房收入：$40,840,861
■ IMDB评分：7.2

自从《女巫布莱尔》开始在低成本动作/惊悚电影领域大行其道的伪纪实风格，如今已经成为了烂大街一样的存在，以至于很多人现在只要一看到晃来晃去的画面就会有不适感。以两个成天在美国“热点街区”摸爬滚打的警察的《火线赤子情》，则向那些除了将观众摇晕晃吐以外什么也做不了的拙劣模仿者们狠狠上了一课，同时它也相当值得那些追求主视角演出效果的FPS设计师们好好学习。

本片最大程度的平衡了纪实感和观赏性之间的关系，没有刻意卖弄技巧，靠的就是人物动作和语言撑起整个全片。故事由两名搭档在警车上各种脏话连篇的吐槽和各种毫无联系的街头任务组成，根本没有什么情节可言，但它的纪实效果能够让观众从头至尾集中精神，无论是破门搜查、街道枪战还是欢聚的场面都让观众产生了一种身历其境之感。在这个满世界卖腐的歪风邪气之下，对兄弟情谊的写实化描写绝对不会让人“想歪了”。

港式枪战片的精神继承人
——突击死亡塔



■片名：The Raid: Redemption
■导演：Gareth Evans
■编剧：Gareth Evans
■主演：Iko Uwais,Joe Taslim,Donny Alamsyah,Yayan Ruhian,Pierre Gruno,Tegar Setrya,Ray Sahetapy
■上映时间：2012年9月8日
■预算：110万美元
■票房收入：$4,105,123
■ IMDB评分：7.6

很多人认为故事之于B级动作片的地位，就好比是情节之于“爱情动作片”的作用，二者即便全部快进到实质性内容，也基本上不会影响娱乐效果。80年代港片之所以能够在从来都不缺乏动作题材的美国录像带租赁市场打出一片天，正是因为它们将情节精简到极致，靠各种花样翻新的动作场面就能够撑起整部戏。由于制作成本和拍摄场地的制约，导演往往将火爆的枪战、流畅的打斗和特技场面放在狭窄的空间内进行集中引爆。虽然这种正宗的港式暴力美学随着港片的衰落而慢慢消失，但近年来以《拳霸》为代表的东南亚动作影片却成为了旧港片精神的继承人。

印尼影片《突击死亡塔》通篇所讲的，就是一群反恐特警与穷凶极恶的恐怖分子在一幢大楼中的乱战。警方铁血悍将准备对匪帮老巢实施突击，谁知早早行动暴露，被整栋楼里的暴徒围攻。于是，悍警与悍匪间开始了招招致命、酣畅淋漓的爆裂枪战、近身格斗、群体厮杀……本片将情节简化到几乎没有的程度，无需玩家动脑，更不会扯到什么八竿子都打不着的“人性”上。即便通篇只有不停的枪响、爆炸和拳拳到肉的声音，也只有一种节奏，可它就是能够让观众憋尿到片尾字幕放出的时候。对于一部将十部动作片的“实质性内容”全部浓缩到一起的电影，你岂能错过？

蒂姆·伯顿的哥特范主旋律
——科学怪狗



■片名：Frankenweenie
■导演：Tim Burton
■编剧：John August
■配音：Charlie Tahan,Frank Welker,Winona Ryder,Catherine O'Hara,Martin Short,Martin Landau,Robert Capron,Atticus Shaffer
■上映时间：2012年9月20日
■预算：3900万美元
■票房收入：$66,168,379
■ IMDB评分：7.6

蒂姆·波顿在这部由《科学怪人》改编的卡通中延续了他所擅长的怪诞风格，50年代的美国偏远小镇、不合群的小孩、诡异的实验，这些都是他驾轻就熟的领域。《科学怪狗》延续了《怪诞城之夜》和《怪诞尸新娘》一样的人偶逐格动画，看起来并无新意，然而波顿就是可以把一样的风格摆弄上好几遍，每次都能讲出不一样的故事，让人即便是熟悉其风格也可以沉醉。

影片讲述的是一个不愿意相信自己的宠物狗已经死亡的小男孩，想通过科学来实现“复活”。由于迪士尼对本片的定位，波顿不可能肆无忌惮地继续“成人卡通片”的黑色基调，毕竟很多人全家去观影的目的不是将自己的小孩给整得哇哇大哭。与1984年伯顿的那部用来自娱自乐的同名短片不同的是，现在迪士尼交给他的任务是通过黑色的画面风格去传达老少皆宜的正能量。

“死亡”一向都是波顿作品最喜欢涉足的题材，本片也不例外，但它巧妙的将这一主题同对少年儿童的教育意义结合了起来。“什么是死亡，逝去的人和物否能回来？”这是每一个孩子都曾经不得其解的困惑，本片就是通过主角不承认，不接受死亡，一味相信“复活”所带来的一系列灾难，以及最后的顿悟，对孩子们进行了一次生命观的教育。说起来，这似乎与XBLA上那部小成本、大好评的2D横版冒险游戏Limbo有几分相似。



真正意义上的Bio电影
——生化危机：诅咒



■片名：Biohazard: Damnation
■导演：Makoto Kamiya
■编剧：Capcom
■配音：Dave Wittenberg ,Val Tasso ,Robin Sachs ,Wendee Lee , Salli Saffioti
■上映时间：2012年9月25日
■预算：不明
■票房收入：不明
■ IMDB评分：6.9

相对于安德森和米拉姐这间夫妻老婆店炮制出来的几部《生化危机》，Capcom 的 Bio 动画电影至少在诚意上还是足够的，四年前的第一作——《恶化》卖出了 160 万张 DVD，作为一部无法进入影院上映的"电影"，这个成绩已经可以让制作者们无比自豪。对于今年秋季推出的第二部来说，赚钱其实不是首要目标，关键是要为 Capcom 历史上制作规模最大、投资最高的一部作品——《生化危机 6》造势，影片结束后穿插的大量 Bio6 的过场动画剪辑，也正是说明了这种意图。

让我们来看看影片本身，此次的"卡普空电影制片厂"显然针对上一集人物刻画苍白、动作场面平淡的缺陷，对诸多疲软环节进行了全方位的升级。对于游戏玩家而言，本来角色、怪物的形象早已熟悉，无非就是主角力战僵尸的模式，然而《诅咒》在既定套路之下给玩家带来了许多的惊喜。首先是浓浓的军事味道（确切的说是"COD"范），本集的故事发生在一个正在处于内战中的东欧国家，无论是里昂还是亦正亦邪的反抗军成员，都是 FPS 中的标准装束（此前的老李同志可从未以身穿战术背心的造型出现过）。充当反派的也不是安布雷拉牌野心家和科学怪人，即便是作恶，我们也能清楚地看到他们的动机，甚至能够给这背后的"目标正义"以同情。其次是动作戏的设计，既有传统的僵尸大战，也有人类武装势力之间的混战（加入了不少主视角镜头），还有让广大宅男观众喜闻乐见的萌娘掐架。惟一值得游戏玩家吐槽的就是里昂在本片中表现出的超强抗击打性能——也许这根本不是老李，这是顶着老李面具的"暴君·大改"吧？！



Kim 大将军威武
——红色黎明



■片名：Red Dawn
■导演：Dan Bradley
■编剧：Carl Ellsworth，Jeremy Passmore
■主演：Chris Hemsworth, Adrianne Palicki, Josh Peck, Isabel Lucas, Jeffrey Dean Morgan
■上映时间：2012 年 9 月 27 日
■预算：6500 万美元
■票房收入：$39,193,000
■ IMDB 评分：5.8

作为 1984 年经典 B 级片的同名重拍作品，《红色黎明》已经没有美苏激烈对抗的时代背景，只剩下了 Cult 元素。"锤哥" Chris Hemsworth 此番扮嫩饰演高中生，带领一大批男女同学组建抵抗外国入侵者——他们从 30 年前的毛子变成了今天的棒子。这是怎么回事呢？其实数年前剧情同样奇葩的入侵美国题材 FPS《国土防线》中就已经将背景交代得清清楚楚了！

2011 年东北亚某国领袖逝世，新任青年领导人 Kim Jung Woo 掌握了"世界上规模最为庞大的地面部队"的控制权，并且迅速对韩国展开攻击，由于核武器的存在，美国和周边国家并不敢进行直接干预，这导致了该国于 2015 年完成了半岛的统一。2018 年，该国以日本海发生的货轮冲突为借口入侵了日本，并且迅速瓦解了这个国家的抵抗，获得了大量的美国军事技术以及日本雄厚的工业优势。Kim Jung Woo 没有发展经济的兴趣，他将所有的资源都用于执行所谓"先军政策"，大肆扩充军备。2027 年，羽翼丰满的朝鲜使用一颗可以发射电磁脉冲的卫星（宇宙第一大国一定是得到了火星科技的支援），瘫痪了美国全部的电子设备，接着朝鲜军队从东海岸登陆。至于美军，反正游戏中都找不到了，只留下了一群中学生和胡渣大叔组成的"美利坚义勇军"，是的，一切就是这么发生的！尤其是该国近期的"放卫星"事件，显然已经吹响了"Last of US"的序曲。

突破"十二猴子"的死循环
——环形使者



■片名：Looper
■导演：Rian Johnson
■编剧：Rian Johnson
■主演：Joseph Gordon-Levitt, Bruce Willis, Emily Blunt, Paul Dano, Piper Perabo
■上映时间：2012 年 9 月 28 日
■预算：3000 万美元
■票房收入：$166,334,953
■ IMDB 评分：7.8

时空旅行是一个具有悠久历史的题材，其流派大致有如下几种：蝴蝶效应（《蝴蝶效应》、《回到未来》）、宿命论（《12 猴子》）、隔空互动（《生死频率》、《触不到的恋人》）和平行空间（李连杰的《救世主》）。从表面来看，《环形使者》走的也是平行世界所导致的"自己打自己"模式，但它也野心更大，想把所有穿越题材的理论全部揉合到一起，让本片能够自成一派，这就相当考验导演的叙事和科幻设定能力了。

导演 Rian Johnson 也许意识到了自己的水准还不足以驾驭如此庞大的科幻架构，因此他将本片的主题放在了爱与牺牲上，在科幻元素方面也没有一味的追求"硬"，而是加入了许多的 Cult 元素，使得全片很有 low-fi 电影的质感。由布鲁斯·威利斯主打的战斗场面很有"虎胆龙威"的风范，武器设计走的是西部片路线，未来杀手斩草除根的作风让人想到了"《终结者》系列"，当布鲁斯·威利斯饰演的老年杀手 Joe 在穿越之后又面临当年《十二猴子》结局中的那个经典的悖论时，没有观众会觉得导演此前的杂糅作风是为了山寨经典，它传达出的主题具有相当的现实意义：人在不同年龄阶段对事物的看法和追求是截然不同的，你甚至可以把这些处于不同时期的"自己"视为平行世界中分裂出来的个体，无需为了挑战命运而头破血流，也无需为了无法改变的命运而自暴自弃，活在当下是最重要的。



两个父亲之间的对决
——飓风营救 2



■片名：Taken 2
■导演：Olivier Megaton
■编剧：Luc Besson,Robert Mark Kamen
■主演：Liam Neeson,Maggie Grace,Famke Janssen
■上映时间：2012 年 10 月 3 日
■预算：4500 万美元
■票房收入：$363,077,067
■ IMDB 评分：6.6

吕克·贝松向来都是用小成本创造上佳动作视觉效果的高手，有限的资金总能花到最需要用的地方。我们之所以会喜欢《飓风营救》第一部，是因为他的故事简单到可以用“父救女”三个字来概括，目标明确，节奏紧凑，从头到尾就是靠那根紧绷着的弦来牵着观众的神经。这也决定了它的续集如果再按照这个套路来拍，不仅故事难以自圆其说（难道让女儿再被阿尔巴利亚佬再绑一次），而且也会面临创意枯竭的问题。

在主题上满足第一集观众的口味——打斗凌厉，节奏紧凑，斗智斗勇，惩奸除恶以外，本次的编剧在设置受害对象的时候想到了第一集那个改嫁给高福帅的前妻，并且还实行了“买一赠一”的大优惠活动，故事与第一作的联系也还算合理。此番的拯救也并非是尼姆·连森饰演的这个退役老特工单方面的行动，“打怪还要亲友团”的定律这一次将发挥至关重要的作用。继《我的老爸是李 X》和《我的前夫是李 X》之后，不知道未来的第三集还会有哪位亲人会遭殃。



拉斯基舰长的基情回忆
——光环 4 航向黎明号



■片名：Halo 4: Forward Unto Dawn
■导演：Stewart Hendler
■编剧：Aaron Helbing,Todd Helbing
■主演：Tom Green,Anna Popplewell,Enisha Brewster,Osric Chau,Kat De Lieva,Daniel Cudmore,Mike Dopud,Masam Holden,Ayelet Zurer,Iain Belcher
■上映时间：2012 年 10 月 5 日
■预算：不明
■票房收入：不明
■ IMDB 评分：8.3

作为在欧美科幻领域影响力和号召力不亚于“星战”的新锐品牌，《光环》这样宏大的题材想改编成能够让小说读者和游戏玩家都满意的电影，其难度可以想而知。虽说每作游戏发售前的真人广告和周边造势短片均能给人比较满意的视觉效果，但想要拍摄一部至少 90 分钟的电影，可就不是做几个漂亮的镜头这么简单了，如何安排素材和细节，如何处理纷繁复杂的人物关系，如何在改编的过程中做到再创作，这可是一个系统工程，君不见就连彼德·杰克逊这样的大导也知难而退了。

于《Halo 4》发售之前推出的真人电影《光环 4：航向黎明号》显然是一部应景之作，推荐它的理由一方面是因为它的质量确实要比那些沽名钓誉的《Halo》日漫要强许多（8.3 的 IMDB 评分也许存在虚高，但也体现了读者和玩家对本片的认可）。另一个看点就在于它身上的实验性非常重：如何安排士官长这样一个相当符号化的英雄主义符号的戏份，如何在成本有限的前提下营造史诗气场，如何做出让粉丝满意的细节……本片在这些环节都做出了许多有益的尝试。

作为一部造势电影，本片的功能与之前《Halo 3》真人短片完全一致——说白了就是给士官长拍马屁。编剧选取了一个相对小的点：《Halo4》中“无限号”指挥官托马斯·拉斯基的回忆，他将带领我们重回星盟首度入侵之前的圆周座第四行星，此时的拉斯基还是 Corbulo 军事学院的一个菜鸟学员。随后入侵的开始，他初次与士官长结识，并且激发出自己的全部战斗能量，在日后的战斗岁月中一步步成长为舰长。这群愣头青枯燥乏味的军校生活无法引起观众的任何兴趣，然后只要那位我们最想看到的角色的身影从逆光中闪现之后，你就会觉得一切的等待都是值得的。



游戏穿越大冒险
——无敌破坏王



■片名：Wreck-It Ralph
■导演：Rich Moore
■编剧：Phil Johnston,Jennifer Lee
■主演：John C. Reilly,Sarah Silverman,Jack McBrayer,Jane Lynch
■上映时间：2012 年 10 月 29 日
■预算：1.65 亿美元
■票房收入：$227,622,525
■ IMDB 评分：8.2

本年度最适合游戏玩家，尤其是从 80 年代街机开始电玩入门的那一代人观看的电影，非《无敌破坏王》莫属。它讲述的是一个总是被各种海扁、各种推倒的大反派为了赢得尊重，跑到了同一个街机厅中其他娱乐器的程序之中。本片的性质相当于是一部“电玩总动员”，与《玩具总动员》中那些我们基本上没碰过的美帝孩童专属玩物相比，本片对于中国玩家情怀上的触动更强。

同《复仇者联盟》这种同一个厂商手下的群英荟萃片不同的是，诸多能够勾起我们儿时回忆的电玩角色并不属于迪斯尼，也不是属于几个特定的游戏出版商，而是分散在近 30 年来各大游戏制作商的著名作品之中。游戏中主角、配角、有

台词的路人甲和纯粹意义上的龙套角色超过了 100 名，在版权谈判中的难度可想而知（甚至有不少开发商早已经倒闭了），而本片就是做到了让那些处于不同时代、厂商和作品中的知名角色齐聚一堂，仅此一点就可以看出它对电玩情怀的重视。仅大魔王的形象，就有“暗黑”中的“大菠萝”、牛蛙经典《地下城守护者》中的镰刀怪和马里奥中的库巴等等。你可以看到《街霸》中的 Zangief、Bison 同《真人快打》中 Smoke 和 Kano 同场竞技的画面，看看到《光明力量》第六章中的关底 BOSS 女巫 Mishaela、《兽王记》中的 Neff、《偷窥之眼》中的主角 Beholder 一同捍卫“坏人 AA 互助会”的荣誉。

一个反派从自我否定到自我认可、从被别人轻视到被别人需要的冒险之旅，这并不是多么有新意的故事，然而在电玩味十足的表现方式的演绎下，每一个游戏玩家都能收获到别样的精彩。



群魔乱舞的山寨邵氏武侠片
——铁拳男人



■片名：Man With The Iron Fists
■导演：RZA
■编剧：RZA
■主演：RZA, Russell Crowe, Rick Yune, Pam Grier, Lucy Liu, Forest Whitaker
■上映时间：2012 年 11 月 2 日
■预算：2000 万美元
■票房收入：1800 万美元
■ IMDB 评分：6.6

随着中国国际影响力的日益增长以及软实力的提升，2012 年度的好莱坞商业电影中的中国元素已经是随处可见，《环形使者》甚至借来自未来的反派老头的口说出了“在未来，你应该去中国”的预言。对于中国观众而言，《铁拳男人》堪称是 2012 年度最“奇葩”的一部“中国风”电影：它的故事非常简单，两个匪帮围绕一个中国古代小村庄进行火拼，从镜头运用到动作设计都是邵氏电影风格的复刻。也许你会觉得这种内容太老土了，然而很快奇迹出现了：几个外国人穿着我们最熟悉不过的古装戏服像大马猴一样的乱入了，其中有著名说唱歌手 RZA，还有数座小金人的拥有者罗素・克劳大大！

拍《铁拳男人》这部完全由西方人主导的中国武侠电影，一直都是 Hiphop 乐团“武当派”掌门人 RZA 的一个愿望。影片中这帮鬼畜对中国文化各种让人笑抽掉的演绎其实与恶搞无关，因为对于从录像带租赁市场的香港电影去了解中华文化的这一代西方人而言，满足自身中国情结的惟一方法就是对邵氏电影进行疯狂的致敬，从中我们也可以看到一个远在大洋彼岸的老黑对武侠文化如痴如醉、无怨无悔的感情，这比“X 面埋伏”、“X 金甲”之流的初衷要高尚许多。



香港警队的宫廷大戏
——寒战



■片名：Cold War
■导演：Longman Leung,Sunny Luk
■编剧：Longman Leung,Sunny Luk
■主演：Aaron Kwok,Tony Leung,Charlie Yeung,Gordon Lam,Chin Kar-lok,Andy On,Terence Yin,Aarif Rahman,Eddie Peng,Andy Lau
■上映时间：2012 年 11 月 8 日
■预算：不明
■票房收入：不明
■ IMDB 评分：7.0

“继《无间道》以来最优秀的香港电影”的口碑营销确实有些过，不过本片即便是自从 80 年代录像厅时代就一直在关注港产警匪片的观众看来，从细节到格局都给人耳目一新之感。它的看点并不是传统警匪片最为重视的枪战和武打场面，“匪”的作用仅限于引出矛盾，动作戏加起来的时间也没有超过 15 分钟。影片的紧张节奏均是靠导演在场面调度上的功力来实现的，悬念设置丝丝入扣，推理环节合情合理，前半段暴风骤雨般的气势让人对本片产生了“港版黑暗骑士”的错觉。

同样是讲述香港警队在维护市民安全方面的中流砥柱作用，本片并不是通过与犯罪分子刺刀见红的血拼方式，而是对准了在突发事件出现之后，维护特区稳定的最后一条防线的各个部门是如何协调，以及管理层、行动层、公共关系科、安全局、问责局、廉政公署等部门如何对权力的实施进行制衡。由于众所周知的原因，影片在收尾阶段基调的风向大变产生了相当的违和感，不过这也是内地观众能够在影院内观赏本片的必要“代价”。



第一个有血有肉的邦德
——007 大破天幕杀机

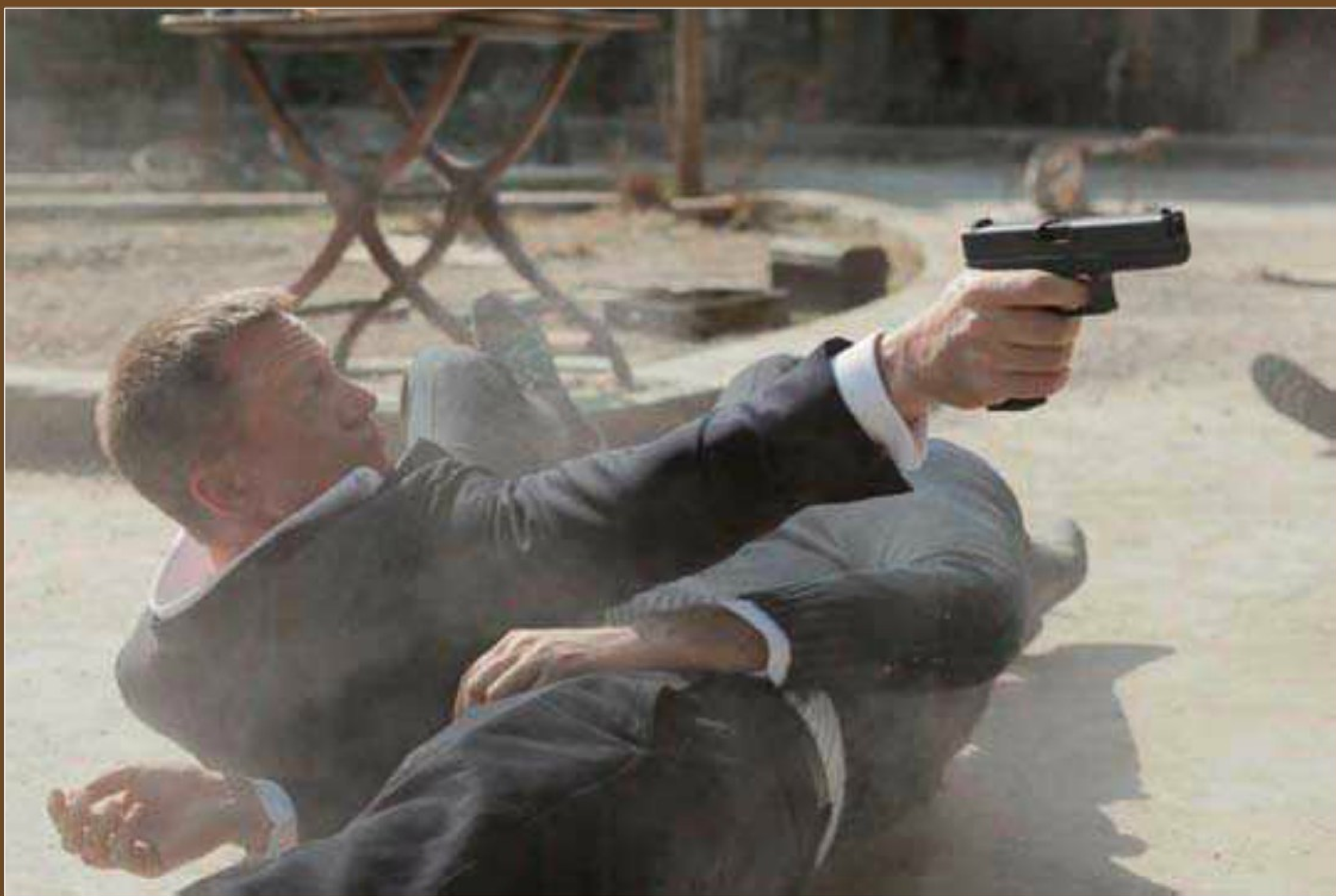


■片名：Skyfall (Bond 23)
■导演：Sam Mendes
■编剧：Neal Purvis,Robert Wade,John Logan
■主演：Daniel Craig, Javier Bardem, Judi Dench, Ralph Fiennes, Albert Finney
■上映时间：2012 年 11 月 9 日
■预算：2000 万美元
■票房收入：$953,791,774
■ IMDB 评分：8.1

自从《谍影重重》开启特工人员的"三无"（无香车、无美人、无后援）时代之后，模式化的《007》就已经被拉下神坛。于是米高梅被迫启用了有"史上最丑邦德"之称（并且实至名归）的丹尼尔·克雷格，也开始追求走写实路线。后来邦德大神居然也要搞贴身肉搏、高空跑酷这种脏活累活了。不过观众似乎依然对这种转型不买账，再加上金融危机来袭，制片方只能宣布该系列的续集拍摄计划被无限期推迟了。

在《007》电影五十周年之际，这部米高梅下了血本的最新续集终于登场了，从影片基调上的转型和对传统彻底颠覆，足以看到詹姆斯·邦德为自己在间谍电影中无冕之王地位算是拼了老命。如果说《皇家赌场》中的邦德只是一个偶尔有反智表现，但在关键时刻战斗力绝对可以继续爆表的超级英雄，那么你会觉得《大破天幕杀机》中的他彻底从神变成了人。举枪瞄了半天却射不中，一个抓杠动作差点因为臂力不足而在电梯槽中摔成肉饼……不仅仅是生理机能上的"退化"，更重要的是他奈以生存的"反人类黑科技"全部消失不见，最后反而成为了将 MI6 玩得鸡飞狗跳的"恐怖分子"的利器。

007 不再是一个负责和邦女郎滚床单，穿着晚礼服和开着阿斯顿·马丁玩射击游戏的符号，在当王牌特工之前，影片首先是将他还原成一个有血有肉的人，于是我们在本片中第一次看到了他的童年，看到了他在巨大危机面前的绝望，甚至还会看到这个硬汉由于悲痛而痛哭流涕的场面，这种"人性化"并不是对"伯恩"的借鉴和对偏向"真实系"谍战题材观众的妥协，导演门德斯完美的平衡了叙事和动作之间的关系，为 007 电影首度带来了文艺与黑暗相互交融的超凡观影体验。在放弃轻佻转向复古作风的同时，本片也对 007 影片的未来进行了一次大胆的探索。



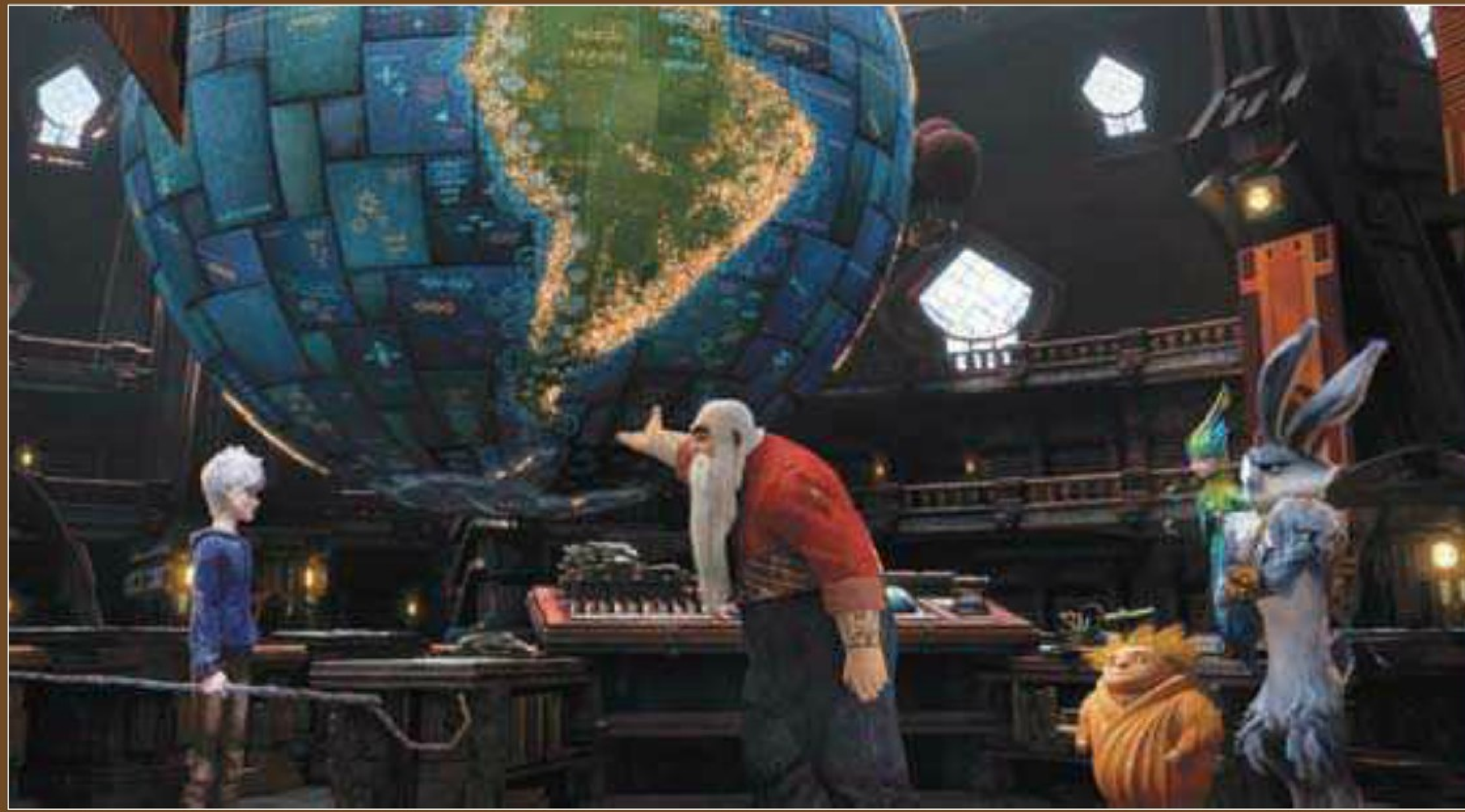
又一个关于 Believe 的故事
——守护者联盟



■片名：Rise of the Guardians
■导演：Peter Ramsey
■编剧：David Lindsay-Abaire
■主演：Chris Pine,Alec Baldwin,Hugh Jackman,Isla Fisher,Jude Law
■上映时间：2012 年 11 月 16 日
■预算：1.4 亿美元
■票房收入：$193,194,230
■ IMDB 评分：7.5

与多年前由"老阿甘"一人分饰四角的那部卡通经典《极地特快》主题类似的是，《守护者联盟》依然在讲述一个关于"Believe"的故事。在本片所营造的这个奇幻世界中，全世界的孩子都拥有四个守护神（都是美国家喻户晓的童话人物形象），他们分别是代表希望的圣诞老人，代表美梦的沙人、代表重生的兔哥邦尼和代表回忆的牙仙。而一旦你因为各种原因不再去相信他们的存在，你的守护神的力量就会减弱，直至完全消失，隐藏在黑暗中的邪恶此时就会向你伸出魔爪……对于认为童话"幼稚"，内心只剩下世俗的我们来说，这部年度最佳卡通电影可以让我们回忆起自己在童年时代所相信的那些事物。它给成年人在短短的 90 分钟时间里寻回自己的童心，给孩子们编织一个训绚丽的梦。也许故事过于无新意，但可能这就是动画片的本真，关于爱和给予，向往美好和单纯，这是全人类永恒的追求。

顺便说一下，《极地特快》只是告诉孩子们"只要相信，就能听到（圣诞驯鹿的铃声），而《守护者联盟》的开出的价码更高："只要相信，你就永远有人罩着！"



末日就这么过去了，不去经历一次灾难现场，人生就是不完美的！
——2012 3D 版



■片名：2012 3D
■导演：Roland Emmerich
■编剧：Harald Kloser,Roland Emmerich
■主演：John Cusack,Chiwetel Ejiofor,Amanda Peet,Oliver Platt,Thandie Newton,Danny Glover,Woody Harrelson
■上映时间：2012 年 11 月 20 日
■预算：2 亿美元
■票房收入：$769,679,473
■ IMDB 评分：6.8

1938 年，改编自威尔斯同名小说广播剧——《世界之战》在美国引发了民众极大的恐慌，人们相信火星人已经驾驶着恐怖的战车来到了距离自己不远的地方开始杀戮，纷纷开始逃难。在时隔大半个世纪之后的信息爆炸时代，尽管在某些地方依然会出现"盐慌子孙"、"抢购蜡烛"等等让人遗憾的事件，但公众整体的辨识能力已经得到了空前的提高。就像 2012 这个"末日年代"，更多充当的是一个穿着恐慌外衣的娱乐话题。经常教导我们"不信谣、不传谣"的有关部门可以在三年前引进《2012》，并且能够在今年再度引进 3D 版，就是最好的证明。

回到《2012》这部影片，很显然在三年前我们就认清了它的本质，并且咒骂好莱坞宁可花几个亿去烧特效，却不愿意花百分之一的人去请一个好的编剧。艾默里奇在《独立日》、《爱国者》两部经典中表现出的对大题材超强的掌控能力在本片中毫无体现，也许是因为本片根本就不是以成为给人视觉与心灵双重冲击的史诗灾难片作为目标，它要的就是以技术取胜，靠大段长时间的灾难场面来取悦观众，从这个意义上来说，本片在一群幸存者的飞机于雪域高原迫降之后就已经结束了。

本片之所以值得我们去没法提供"快进"功能的影院以 3D 方式进行二周目，正是因为它所营造的灾难场面实在是太过于震撼了，虽然本片当初在制作过程中并不是像"阿凡提"那样为 3D 效果专门"优



化”，也没有为了营造立体效果而刻意安排镜头，但 3D 版还是能给人身临其境和触手可及的震撼。

回到至尊魔戒传奇的起点——霍比特人：意外之旅



■片名：The Hobbit: An Unexpected Journey
■导演：Peter Jackson
■编剧：Fran Walsh,Philippa Boyens,Peter Jackson, Guillermo del Toro
■主演：Martin Freeman, Sir Ian McKellen, James Nesbitt, Richard Armitage, Andy Serkis
■上映时间：2012 年 12 月 14 日
■预算：不明
■票房收入：$251,352,900
■ IMDB 评分：8.6

《霍比特人》的小说也许并不是“魔戒迷”最喜爱的作品，但它却是进入一个广阔奇幻世界的起点，由至尊魔戒引入的庞大故事，最终就是由这样一个身材矮小、热爱大自然、懂得享受生活的族群所引出。对于影迷而言，在经历了三部曲狂风暴雨般的故事与史诗场面的狂轰滥炸之后，我们有必要回到这个童话般的序幕回顾故事起源。

48 帧率的画面第一次让观众发现电影自从诞生以来就一直沿用的 26fps 帧速，仅仅只是达到了人类肉眼对动态效果识别的及格线，HFR 技术和 3D-MAX 不仅让画面喷薄而出，让观众触手可及，而且让动作场面流畅得仿佛就是发生在自己的面前。



当福尔摩斯与伊森·杭特合二为一——完美疑犯



■片名：Jack Reacher
■导演：Christopher McQuarrie
■编剧：Christopher McQuarrie
■主演：Tom Cruise, Rosamund Pike, Robert Duvall, Werner Herzog
■上映时间：2012 年 12 月 21 日
■预算：6000 千万美元
■票房收入：暂无
■ IMDB 评分：暂无



与当年《少数派报告》类似的是，靓汤在《完美疑犯》中再次遇到了一个牛导演——擅长悬念构造的克里斯托弗·麦奎利（《非常嫌疑犯》、《致命旅伴》），和一部更牛的改编原著——英国惊悚小说天王 Lee Child《侠探杰克》系列的第九部《致命一击》。故事讲述的是在匹兹堡发生的一系列狙击谋杀案之后，当地警署拘捕了一个名叫 Barr 的嫌疑犯，后者对自己的“犯罪事实”拒不承认，只表示一个名叫 Jack Reacher 的前陆军宪兵军官能够证明自己的清白。当人们苦于如何以从茫茫人海中将行踪不定的 Reacher 找到的时候，他居然主动现身，并且宣称自己是为了证明目标有罪而来……

本片中汤姆·克鲁斯扮演的不仅仅是身手了得的超级特工，除了拳脚功夫和浑身是胆的拼劲以外，他还具备了强大的推理能力。全片动作场面过硬，层层推进的悬念揭示引人入胜，堪称是一部智慧版的“谍中谍”。

文 稀饭 美编 NINA

超级英雄的偶像之路——美剧《绿箭》面面观

剧透警报：本文包含大量本剧已播出剧集的情节，想要完整体验故事情节的读者可以自行选择是否阅读。

在奥利弗·昆恩（Oliver Queen）作为超级英雄绿箭（Green Arrow）登场时，恐怕没几个人会想到他将作为一个常青树角色在DC漫画世界中持续地受到众多读者的欢迎。他的创作原型是英国民间传说人物罗宾汉（Robin Hood），所以绿箭也穿着一身绿色装束，以弓箭作为自己的战斗武器。自1941年在《多趣漫画》（More Fun Comics）中登场以来，绿箭已经作为一个虚构角色度过了72个年头，但在2012年，这个角色有了一个前所未有的新发展，那就是成为一部电视剧的主角。截止到2012年年底，在美国CW电视台播放的《绿箭》（Arrow）已经上映了九集，收视率相当不错，电视剧本身的质量也得到了肯定，但有一个特点颇受争议，那就是钟情偶像剧题材的CW台把这个超级英雄的故事也拍成了一部有着众多漂亮面孔的偶像剧。那么，这位超级英雄的偶像剧之路走得是否顺利？就让我们来了解一下这部美剧本身的方方面面吧。

《绿箭》的诞生

●计划初现

关于绿箭将被改编为电视剧的传闻在2011年就已经在美剧迷圈子中出现，但CW台正式宣布制作这部电视剧则是在2012年的1月18日。和我们国家不一样，在欧美地区，超级英雄漫画有着悠久的历史，也伴随着几代美国人长大，所以绿箭在成年观众中的知名度并不低，这也为这部美剧提供了天然的观众群体。但某种程度上，《绿箭》的诞生还需要得益于另一部超级英雄偶像剧，那就是拍了整整十季的《超人前传》（Smallville）。

■超人前传





▶ WB电视台LOGO

《超人前传》首播于CW台的前身WB电视台，在故事进行到第五季时，WB电视台的管理者哥伦比亚广播公司（CBS Corporation）决定关闭电视台，并在同年改组为CW电视台。虽然原本播放的电视台已经不存在了，但许多当时正在WB台播放的电视剧都被延续到了CW台继续播放，其中就包括了《超人前传》。这部电视剧描述超人克拉克·肯特年轻时代经历的校园生活，之后随着故事发展，也描述了他长大成人，供职于星球日报并逐渐在打击犯罪的过程中与其他超级英雄相遇的过程，在后期的故事当中，大家所熟悉的超级女孩卡拉·肯特和绿箭奥利弗·昆恩均有登场，不过当时绿箭的扮演者是贾斯汀·哈特利（Justin Hartley）。

这部电视剧在改为于CW台播放后成功地放映到了十季，在美剧领域中，一部电视剧能够播放十季是一件非常荣耀的事情，虽然有多方面的因素影响，却也足够证明本剧的素质，更证明了超级英雄题材也能进军属于成人的电视领域，而不是局限于青少年观众群体。于是，当《超人前传》功成身退时，CW台自然需要一个能够继续满足观众对于超级英雄题材需求的节目，而那就是《绿箭》。



► CW电视台LOGO。

●阵容酝酿

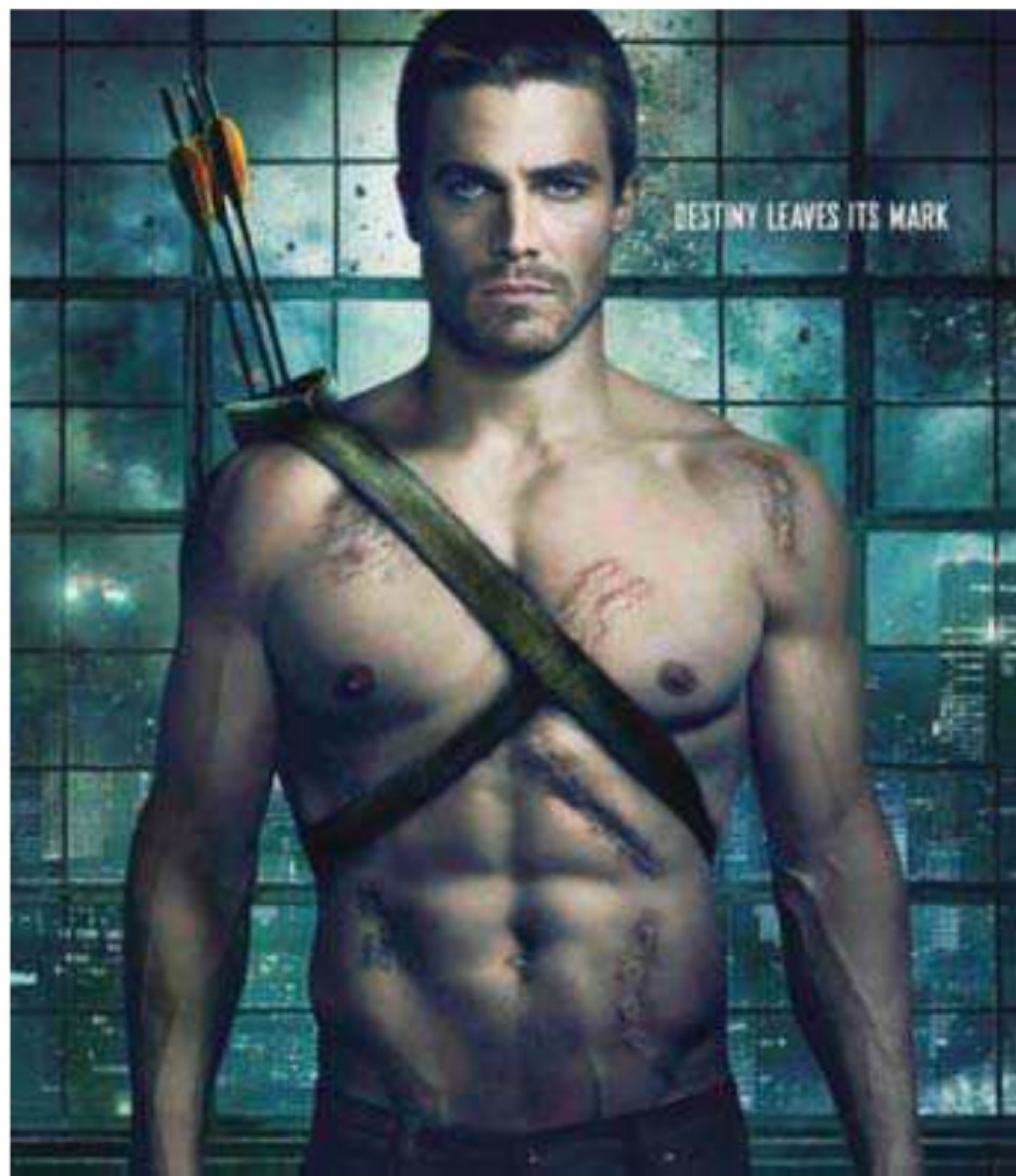


虽然单独地把《超人前传》中的奥利弗·昆恩抽取出来作为主角似乎也是个不错的选择，但本剧却没有采取这种较为安全的方法，甚至没有继续采用贾斯汀·哈特利扮演绿箭，而是找来了加拿大演员斯蒂芬·阿梅尔（Stephen Amell）来扮演这位英雄。但和故事本身的主要风格改变比起来，换角风波就不值一提了。早在制作初期，本作便被定义为真实类故事，这意味着本剧当中将不会出现各种超能力场面。对于绿箭本身来说，这个设定影响非常小，他是与蝙蝠侠类似的正常人类超级英雄，本身就没有任何超自然能力，只能依靠矫健的身手和百步穿杨的箭法来与罪犯还有超级恶人对抗。但对于绿箭本身故事线中的其他角色来说，这个影响可能会非常大。他的妻子黑金丝雀（Black Canary）拥有发出声波的能力，虽然这种能力比起其他超级英雄的能力来说算不上太夸张，可仍然属于超能力范畴，显然是不可能出现的。绿箭的主要对手之一眩晕伯爵（Count Vertigo）则拥有令人陷入眩晕状态的能力，而在本剧中，这种能力也被改为了一种强效毒品。

幸好，超能力元素的缺失并不至于损害这部美剧的看点，因为本剧招揽了一批优秀的演员来保证本剧的品质。延续CW的风格，本剧的许多演员都是有着靓丽外表的偶像演员，主角斯蒂芬·阿梅尔有着一身强健的肌肉，足以令人对他扮演的奥利弗·昆恩所展现出的力量和矫健身手感到信服；扮演奥利弗的妹妹希娅·昆恩（Thea Queen）的薇拉·霍兰（Willa Holland）是一位处于事业上升期的小美女，还曾经在美版的《王国之心 梦中诞生》和《王国之心3D》中为女键刃战士Aqua配音；扮演奥利弗前度情人黛娜·兰斯（Dinah Lance）的凯蒂·卡西迪（Katie Cassidy）则是CW台的爱将之一，曾经在同台的热门剧集《邪恶力量》（Supernatural）和《绯闻女孩》（Gossip Girl）中出演过重要角色；就连扮演奥利弗母亲莫伊拉·昆恩（Moira Queen）的苏珊娜·汤普森（Susanna Thompson）也是一位成名已久的美人，她在《星际迷航 深空九站》（Star Trek: Deep Space Nine）中演出了美国电视史上首个同性之吻，并且之后也参演了许多美剧与电影拍摄，包括了《法律与秩序 特殊受害者》（Law & Order: Special Victims Unit）和《铁证悬案》（Cold Case）。

有了如此强大的阵容，至少本剧在服务观众的眼球上是做足了功课，但仅仅要靠俊男美女来留住观众在竞争激烈的美剧领域是行不通的，所以本作拥有了一个经过精心打造的剧本，或许本剧的曲折程度及不上《24》和《LOST》等以剧情见长的名作，但绝对有经过细致打磨。故事发生于斯塔林城（Starling City），是漫画中绿箭居住的城市星城（Star City）的变体，这一小改动只是预示着故事真实与黑暗风格的一个征兆。故事中，奥利弗与父亲乘游艇出海，却遭遇海难，为了让奥利弗能够活下去并得到足够的食物，他父亲不但杀死了救下两人的水手，甚至举枪自尽。在整个故事的开端，本剧就展现出了完全不同于漫画世界的严酷，死亡，是本剧区别于原作的一个主要元素，在漫画作品当中，因为面向观众的年龄层更低，很少会有角色真正地死去，而且往往在死去后也会因为种种原因而复活，但电视剧版的《绿箭》更为成人化，拒绝再沿用这种过于柔和的设定。

在之后的故事中，观众们会迅速地了解到本作当中埋下的一个巨大的伏笔，斯塔林城中正酝酿着一个巨大的阴谋，奥利弗与他父亲遇到的海难并非是偶然，而更可怕的是，奥利弗的母亲莫伊拉也牵涉在其中。重重谜团随着故事的发展渐渐揭开，同时奥利弗在海难后漂流到炼狱岛后，如何在五年间从一位弱不禁风的花花公子变成了一位强大战士的经历也在一点点地铺开，显然，在岛上发生的故事也定然极其残酷而血腥，这些可怕的经历化为道道吓人的疤痕留在了奥利弗的身体上，五年后每当他展露出自己一身精炼如钢的肌肉时，也会把这些不堪回首的过往一一展现在观众们面前，而每一道疤痕，在令人感到触目惊心的同时，也使人禁不住好奇于其背后所隐藏着的故事。



●蓄势待发



由公布到正式开播，《绿箭》让观众们等待了大半年，不过在此期间，这部被CW寄予厚望的新剧并非消无声息，只要观众有关注CW电视台，并且有关注美剧消息，就会发现关于《绿箭》的消息不时地映入眼帘。早在2012年的五月份，CW就宣布这部电视剧真正地获得了预订，在电视台的节目表中挣到了一席之地。随后，在六月份，本剧发布了长达三分钟的预告片，其片段大多来自于本剧初期的几集，可以看出当时本剧的拍摄规划就已经非常庞大，CW对于本剧似乎充满信心。之后则是七月份的圣地亚哥动漫大会，《绿箭》可谓是来到了属于自己的主场，大量的动漫迷带着对这位超级英雄的浓厚兴趣观看了本剧的片花和一段短短的新预告。本剧的黑暗基调在片花中展露无遗，奥利弗被三个小混混绑架，却立刻顺利地松开捆绑，施展出包括跑酷技巧在内的强大身手，把三个小混混全部杀死，目的是为了不让对方泄露他拥有一身杀人功夫这个秘密。同时，在动漫大会上，本剧的主创人员也吐露出了一些本剧与《超人前传》的异同之处。毫无疑问，《绿箭》被寄予接替《超人前传》的重担，让CW台在未来十年里都拥

有一个可以大量吸引观众的主打节目。但与此同时，本作中的角色会更为强硬而阴暗，主角奥利弗虽然行事像是一位超级英雄，但仅仅会穿上一套猎手装来让自己进入状态，而不会穿着像是漫画中的紧身衣，也并不佩戴眼罩。更重要的是，本剧的所有战斗都属于真实物理层面的战斗，不存在超能力，这一点是和《超人前传》的最大差别。同时，在大会上，本剧也公布了其中一位反派白瓷（China White）的扮演者，美籍华裔女星胡凯莉（Kelly Hu）。

随着几张剧照一些简短的剧情介绍陆续放出，八月份时，有新闻确认了漫画中的经典反派，自杀小队（Suicide Squad）成员之一死亡射手（Deadshot）将会在故事中登场，由和主角斯蒂芬·阿梅尔一样来自加拿大的迈克尔·罗（Michael Rowe）扮演。另一个比较耐人寻味的消息就是女主角黛娜·兰斯日后的身分变化，在漫画中，她的另一个身分是超级英雄黑金丝雀，拥有发出声波的能力，并且是奥利弗的妻子，而对于这个身分会不会延续到电视剧中，制作组持中立态度，既可能会，也可能不会。最后，似乎是怕之前的宣传中把故事基调变得过于黑暗，剧组也宣称绿箭并不会立刻就对自己需要惩罚的罪犯痛下杀手，他会警告对方并给予其改过自身并纠正错误的机会，只有在对方执迷不悟时才会痛下杀手。这仍然比漫画原作要更黑暗，但也更符合现实。

在同月，本剧的制片人放出了一个颇为令人兴奋的消息，他相信在未来的某个时刻，蝙蝠侠将会出现在本剧中，并且对华纳授权他使用这一角色持乐观态度。这并非是一个无中生有的烟雾弹，在DC漫画的众多英雄当中，蝙蝠侠是身分与绿箭最为接近的英雄之一，两人的行动目的与处世态度并不相同，对于正义联盟的其他成员的态度也并不一致，但是在绝大多数时候，绿箭都倾向于赞同蝙蝠侠的观点，



因为作为正义联盟中少数几个真正意义上的凡人，只有他们才可以从人类的角度出发去思考。随着上映日期临近，本剧的预告片播放次数也在逐渐增多，演员阵容日益鼎盛。来自《火炬木小组》（Torchwood）的约翰·巴罗曼（John Barrowman）宣布将会扮演《绿箭》中的一位神秘富翁，很快被证实是马尔科姆·梅林（Malcolm Merlyn），也就是奥利弗好友汤米·梅林（Tommy Merlyn）的父亲。约翰·巴罗曼在《火炬木小组》扮演的杰克上校（Captain Jack）在观众中拥有非常高的人气，他的加盟无疑增强了《绿箭》对于观众的吸引力。而另一位加盟的加拿大女星艾米莉·贝特·里卡兹（Emily Bett Rickards）则进一步强化了本剧的养眼程度，她将戴上知性的方框眼镜，扮演费丽丝蒂·斯莫克（Felicity Smoak），一位技术高超的IT技术员，供职于奥利弗父亲名下的企业昆恩集团。月末，作为新消息爆发的高潮序幕，本剧中奥利弗的恋人扮演者也被公布，那就是澳大利亚演员杰西卡·德·古维（Jessica De Gouw），她将扮演海伦娜·波提纳尔（Helena Bertinelli），这个名字对一般观众来说毫无意义，但如果你对DC漫画角色够熟悉，那恐怕会大吃一惊，因为这个名字的主人另一个身分是超级英雄女猎手（Huntress），而在漫画作品中，她和绿箭之间似乎还没有发生过什么感情纠葛，但恐怕电视剧版要另辟蹊跷来一段拉郎配了。

时间来到九月时，《绿箭》的预告片宣传攻势已经到达了白热化阶段，除了电视预告，一些剧中的主演也被问及了许多关于剧中角色的问题。一些热情的观众和粉丝已经注意到奥利弗的妹妹希娅拥有一个外号“小闪电”（Speedy），这同时也是绿箭的跟班小英雄快手所使用的名字，这是否意味着希娅将会知悉自己哥哥的秘密，并成为他打击犯罪事业上的合作伙伴？当然，这个伏笔不可能会被直接透露出来，但希娅的扮演者薇拉·霍兰告诉观众们，她曾经与本剧的主编剧讨论过希娅的剧情，而据她所知，在希娅身上将会有相当大分量的剧情安排，这意味着她未来的身分转变令人期待。随之而来的新消息还有漫画中的反派组织“同花大顺帮”（The Royal Flush Gang）的登场和白瓷与绿箭决斗时的剧照，预示着本作的动作场面将会非常多。

终于，在2012年10月10日，《绿箭》迎来了首播，一部带着期望与诚意的超级英雄题材电视剧，终于要与观众们见面了！



《绿箭》众生相

如果你喜欢蝙蝠侠，还曾经了解过这位角色的过往历史，就会发现随着时代更替和发展，围绕着这个角色派生出的超级英雄在故事中会陆续出现，第一代罗宾后来成为了夜翼，第二代罗宾死而复生后成为了红头罩，然后是成为了红罗宾的第三代罗宾，其他诸如蝙蝠女侠和蝙蝠女孩等角色也一一诞生，组成了一个被称为“蝙蝠家族”的超级英雄群体。这种情况也已经在绿箭身上发生，但是因为绿箭直到60年代才终于变得较为受欢迎，所以他旗下的英雄家族自然不如蝙蝠侠庞大，漫画故事中牵涉到的角色也不如蝙蝠侠多，不过用于撑起一部电视剧倒是完全足够了，下面，就让我们来认识一下这些角色们吧。



奥利弗·昆恩

●身分：富二代花花公子/绿箭

●能力：箭术/格斗技

●英雄指数：100%

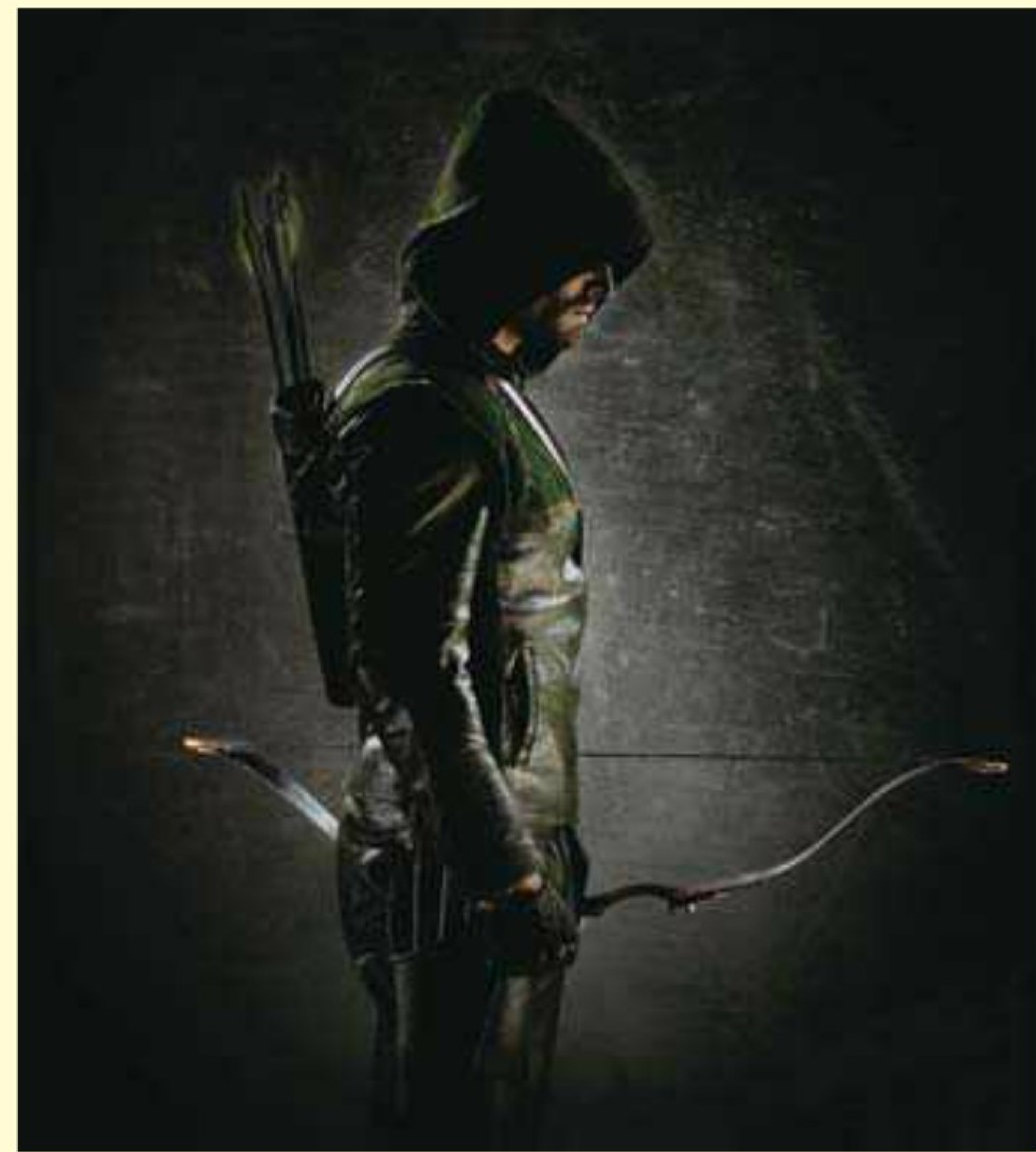
●个人简历

奥利弗的遭遇是《绿箭》故事的核心，所以在故事仅仅播放到第九集的现在，我们对于他的过往经历也并没有一个全面的了解，因此这里只能列出一些电视剧和配套漫画中已经透露的剧情。五年前，还是花花公子的奥利弗与父亲一同乘坐名为金牌昆恩号的游艇出海，而他在当时正与黛娜·兰斯交往，却偷偷勾引她的妹妹莎拉·兰斯（Sara Lance），并把莎拉也带上了船。因为被偷偷安装在游艇上的炸弹发生爆炸，金牌昆恩号瞬间遭遇船难，莎拉被卷入船身破洞中，直接葬身大海，而奥利弗幸运地被父亲和一位水手救出，搭乘着救生艇在大海上漂流。此时，奥利弗的父亲罗伯特·昆恩（Robert Queen）向儿子部分透露了斯塔林城中酝酿着的阴谋，他称自己也是这个阴谋的一部分，而当他感到后悔而想要纠正自己的错误时，却失去了机会，流落大海。他知道救生船上的物资并不足以供应三个人求生，便在交给了奥利弗一本小册子后，用随身携带的手枪击毙了水手，然后举枪自杀。



痛失亲人的奥利弗在大海上飘荡，终于来到了一座岛屿上，虽然故事中没有直说，但从岛屿的名称炼狱（Lian Yu）和救援奥利弗离开小岛的船上所写的中文看来，他很可能漂流到了我们国家的海域范围内。在这座岛屿上，奥利弗安葬了自己的父亲，然后遭遇到了一系列的可怕经历，他被弓箭射穿身体，被残酷地折磨审讯，被困于山洞之中，屡屡经历缺水缺食物的境况。但也正是因为这些经历，令他变成了一位极其强大的战士，他不但拥有了一身荣耀的伤疤和惊人的体能，还被锻炼出了强健而刚硬的意志，伤痛再也无法令他屈服，而他对于贯彻自己父亲遗志的想法，则是支持他在岛屿上生存的动力。当然，他没办法在一开始就做到这一点，是他的救命恩人和某种意义上的师父姚飞（Yao-Fei）用一种严酷的方式教会了他如何求生，而在日后，奥利弗继承了姚飞在岛上的形象，身穿便于在丛林中隐蔽身影的绿色猎装，用弓箭和高明的格斗技来与敌人战斗。

五年后，奥利弗在一艘渔船经过炼狱岛时通过发出火焰信号而引起了对方注意，终于得以回到文明社会，并重新归家。斯塔林城中的情况看似一切依旧，但奥利弗熟悉的每一个人身上几乎都发生了变化。他必须一边学着跟上社会变化的节奏，一边处理与身边人的关系，还需要执行父亲的遗愿，惩罚斯塔林城中的各种罪犯和恶人。他过上了一种双重生活，表面上仍然是个不负责任并且经常搞砸事情的花花公子，而暗地里却化身为一位私人治安维持者，与斯塔林城中潜伏的黑暗面作斗争。他因此招惹了非常多的麻烦，树立了无数个敌人，却也因此获得了不少忠实的盟友帮助。他的个人经历和过去的秘密，正随着故事的发展而一一展现在观众面前。



黛娜·兰斯

●身分：律师/黑金丝雀（未确定）

●能力：格斗技（女子防身术）

●英雄指数：50%

●个人简历

黛娜·兰斯的名字继承自她的母亲，所以母女俩都叫黛娜，但是母亲的中间名是德拉珂（Drake），而女儿则是劳芮尔（Laurel），所以一般和黛娜关系亲密的朋友都会用劳芮尔来称呼她。在漫画中，劳芮尔出生于打击犯罪的世家，母亲是第一代黑金丝雀，父亲拉里·兰斯（Larry Lance）则是一位警探，因为知道了母亲的秘密身分，所以劳芮尔一直想要女承母业，并且她最终的确成为了第二代黑金丝雀。可是因为第二代黑金丝雀能发出“金丝雀鸣”（Canary Cry）这种属于超能力范畴的声波攻击，所以在电视剧中她的身世受到了很大的修改，在故事中，黛娜的母亲已经与父亲离婚，离开了家中，甚至连名字也没有明确表明——尽管已经有消息称她的母亲的确就是黛娜·德拉珂·兰斯，即第一代金丝雀，黛娜的父亲名字也变成了昆丁·兰斯（Quentin Lance），身分仍然是警探，目前并不清楚这个改动的原因是什么，至于妹妹莎拉则完全是一个原创角色。

在电视剧中，黛娜供职于公益组织CNRI（City Necessary Resources Initiative 即城市必需资源援助所），是一位专门为有需要人士提供法律援助的律师。她每天除了需要处理各种法律事务，还必须为CNRI的资金来源而烦恼。她与奥利弗还有汤米·梅林都是从小一起长大的好友，在长大后，劳芮尔还一度和奥利弗成为了情侣。但是当时作为一个正儿八经的花花公子，奥利弗没能好好地对待这段感情，甚至还背着劳芮尔跟她的妹妹莎拉上床。然后，因为奥利弗遭遇船难，两人的关系也就此搁置了五年。



这五年来，劳芮尔家中因为妹妹的死去而经历了一段非常艰难的时光，父亲通过寄情于工作来麻醉自己，而这最终导致了劳芮尔母亲的离开。她在失意之中和汤米有过一段时间的短暂交往，但当时两人基本上只有肉体关系，不过在五年后奥利弗归来时，或许是因为感受到威胁，或许是年纪渐大想法有变，曾经是花花公子的汤米却开始追求劳芮尔，希望能够和她发展出一段正式而认真的情侣关系。他在某地方打动了劳芮尔，但更令她烦恼的是，尽管仍然对奥利弗带着恨意，她却也掩藏不了自己对他的爱意，这导致三位童年好友聚在一起时气氛总是特别尴尬。这种尴尬在奥利弗爱上了海伦娜·波提纳尔后迎来了一次爆发点，四人在餐厅中进行一场双重约会，但敏感的海伦娜一眼就看出奥利弗和劳芮尔之间仍然有着藕断丝连的情愫，而汤米也掩盖不住他在劳芮尔面前缺乏信心，总觉得自己比不上奥利弗的心态，最终这顿晚餐因此不欢而散。

某种程度上，劳芮尔已经原谅了奥利弗的背叛行为和害死了她妹妹的事实，她甚至试图说服自己的父亲不要把之后发生在家中的一切悲剧都怪罪到奥利弗身上，因为那并不公正。在第一季第五集“Damaged”当中，她还曾和奥利弗深情地拥吻，某种程度上，尽管两人之间的关系算不上正常，但劳芮尔就是本剧女主角的事实还是相当明显的，这不仅仅是因为她与奥利弗余情未了，汤米父亲的身分恐怕也是原因之一。不过就目前的剧情发展来说，劳芮尔和汤米的关系发展非常稳健，而奥利弗则忙于处理与家人的关系并走出和海伦娜分道扬镳后带来的情伤，两人的关系在第一季结束时会有什么样的变化还难以定论。



关于劳芮尔化身为超级英雄黑金丝雀的可能性，制片方目前也没有给出很确切的答案，但起码目前有一些剧中的细节暗示着劳芮尔是有可能成为一位英雄的。首先当然是她父亲强迫她学会的女子防身术，在电视剧中她曾经借机露了一手，把另一位花花公子和他的保镖打得找不到北。另外一个更隐晦的细节则是劳芮尔曾经怀念地对奥利弗提起，他们两人参加 2005 年的万圣节派对时，她曾经穿上了性感的渔网袜，而渔网袜恰恰就是黑金丝雀标志性服装的一部分。



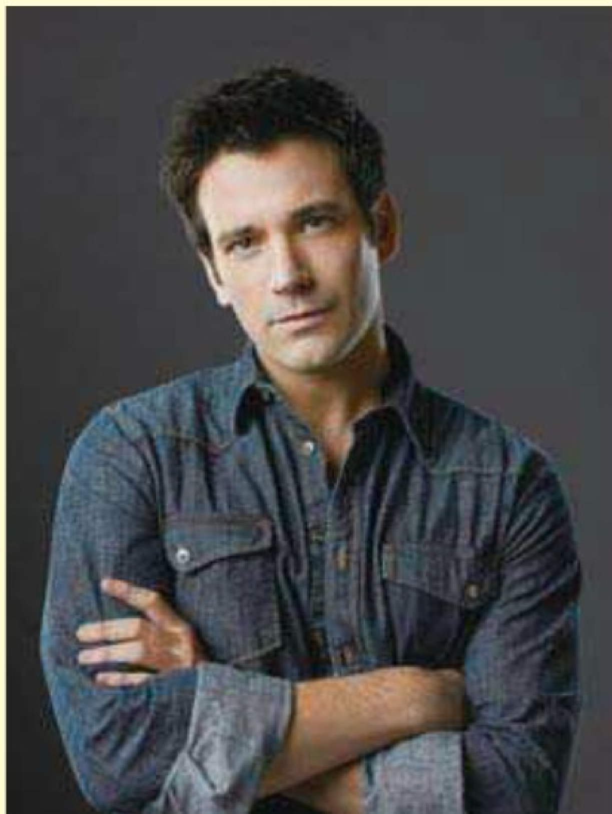
汤米·梅林

●身分：富二代花花公子 / 黑暗射手（未确定）

●能力：一掷千金（无误）

●恶人指数：10%

●个人简历



作为斯塔林城中的另一个知名富二代，梅林全球集团（Merlyn Global Group）总裁的儿子，汤米·梅林在奥利弗遭遇海难前曾经是他最好的朋友，两人身分很相似，都是超级富豪的后代，含着金钥匙出生，平常什么正事也不干，就靠着挥霍父母给的钱财度日。因为昆恩和梅林两家人本来就走得很近，所以当奥利弗遭遇海难五年后归来时，汤米也成了奥利弗归家宴席中的座上宾。

对于奥利弗的归来，汤米非常高兴，他认为奥利弗仍然是他记忆中的那个奥利弗，而两人很快又能够过上以前那种花天酒地的糜烂生活。惟一令他担心的，可能只有奥利弗与劳芮尔之间的关系是否会影响他追求劳芮尔的过程。但事实上奥利弗已经完全变了个人，而尽管他努力隐瞒着一点，并保持着身为花花公子的假象，作为曾经最亲密的朋友，梅林还是能感觉到奥利弗身上的变化，尤其是在两人被三



个小混混绑架时，奥利弗以为汤米已经昏迷，所以大展身手干掉了所有敌人，却没想到汤米其实只是装作昏迷，实际上听到了发生的一切，也知道了奥利弗拥有了过人的身手。他把这个秘密藏在了心中，没有再提起，但也因为如此，在本剧播放的初期，有不少观众猜测汤米就是黑暗射手，因为在 DC 漫画新开的 52 系列连载当中，黑暗射手的名字就是汤米·梅林，而且也是奥利弗的好友。

不过随着本剧第九集的播映，谜题终于被公开，黑暗射手的确姓梅林，但他的名字并不是汤米，而是马尔科姆，也就是汤米的父亲，梅林国际集团的 CEO。这证明了目前的汤米仍然是个较为人畜无害的花花公子，他最近在生活上有点不顺利，或许是为了敦促他早日成熟，或许是为了其他不为人知的目的，马尔科姆关闭了汤米旗下的信托基金，断绝了儿子的经济来源，并告诉他除非有合理的原因，不得使用家里哪怕一分钱。尽管没了钱花，汤米在爱情之路倒还算稳当，和劳芮尔之间的关系发展相当顺利，而且，在她的劝告下，汤米终于放下了无谓的自尊心，向奥利弗求援，并且拒绝了奥利弗提出共享他信托基金的建议，而是要求在奥利弗的夜总会中找一份工作。至此，两人的尴尬关系得到了一定程度的缓和，但另一个隐患却随之产生，汤米对于奥利弗的身分有所怀疑，而在奥利弗用于掩盖自己作为绿箭的身分所开的夜总会中供职则让他有更大的机会接触到奥利弗的秘密，鉴于他并不知道自己的父亲就是黑暗射手，绿箭的真实身分将有很大机会通过汤米泄露到马尔科姆耳中，使得奥利弗身陷险境。

至于汤米是否会在之后的剧情中因为各种变故而化身为新的黑暗射手？目前尚未有类似的征兆，但考虑到奥利弗和劳芮尔之间暧昧的关系，还有马尔科姆就是黑暗射手这个事实，如果某一天绿箭解决了黑暗射手，奥利弗又和劳芮尔再续前缘，突然爆发的矛盾很可能会令汤米坠入黑暗面，这时他只要发现了自己父亲的秘密，就有可能因此继承了这个邪恶的名号。这一天未必会到来，但起码在超级英雄题材领域，我们可以找到一个很好的例子，那就是蜘蛛侠的主要对手，绿魔二代，就是由他的好友哈利·奥斯本子承父业后所化身而成。

约翰·迪格尔

●身分：保镖 / 绿箭助手

●能力：格斗技 / 精通枪械

●英雄指数：90%

●个人简历



约翰·迪格尔（John Diggle）是电视剧中的原创角色，关于他的过往在目前播放的电视剧中很少被提及，不过在电视剧配套的漫画当中，专门用其中一卷描述了迪格尔的过往。他曾经是一位美军士兵，服役于阿富汗，隶属于黑鹰第三特种组，军衔为军士长。在 2005 年 7 月 23 日，他与整个部队在执行一次行动并返回基地的路上遇到了一个小女孩，虽然按照训练要求，他们不应该理会这个小女孩，但迪格尔为了确认她安全，下车前去和她交谈，没想到这是恐怖分子的陷阱。整个部队和所有恐怖分子都在这次交战中阵亡，只有迪格尔和小女孩活了下来，不过两人都受了伤，但迪格尔受伤不重，小女孩却被流弹射穿了大腿，血流不止。虽然迪格尔可以杀死她，但最终，良心战胜了愤怒，他用小女孩的手帕包扎住了她的伤口，救了她一命。

退伍后，迪格尔开始以从事安全顾问职业为生，也就是当富人的保镖，而他最近的工作是保护刚刚从孤岛生还归来的奥利弗·昆恩，还会充当他的临时司机。这件事情的起因自然是因为奥利弗刚回到斯塔林城就遭到了绑架，不过因为身负秘密任务，又拥有高强身手，奥利弗并不需要迪格尔的帮助，却觉得他的贴身保护成为了一种麻烦，便想尽各种



办法摆脱迪格尔，令两人关系一度非常紧张。不过在随后两人的冲突中，奥利弗得以了解到迪格尔的善良本性和责任心，在配套漫画中，我们还得以了解奥利弗曾经查看过迪格尔的秘密档案。他决定相信迪格尔，于是，在之后奥利弗与死亡射手的交战中，迪格尔身中带有剧毒的子弹，奥利弗便把他带回了秘密基地，用炼狱岛上带来的草药救了他一命，也顺便把自己的身分告诉了他。

在一开始，迪格尔并不能接受奥利弗的行为，他认为这过于冒险，而且打击犯罪应该交给警察去处理。所以他尽管是第一个知道奥利弗秘密身分的人，却没有立刻成为奥利弗的同伴。但他无法否认自己对于这种义务维持治安行为的向往，因为比起保护富人，打击犯罪才会让他觉得自己回到了战场，在做一件对社会有贡献，有帮助的事情。最后，他接受了奥利弗的邀请，成为了他的助手，但其身分并不会低于奥利弗，因为他将作为一个经验丰富的老兵对奥利弗的行为作出评价和建议，一旦奥利弗因为激情和冲动而过界时，迪格尔是惟一一个能够把他拉回边缘的人。

迪格尔身边的亲人不多，哥哥安迪·迪格尔已经去世，留下了他的嫂嫂卡莉（Carly Diggle）独自抚养儿子。因为多年互相关照，迪格尔和卡莉的关系很亲密，但因为他是哥哥的遗孀，所以迪格尔似乎并不打算越雷池半步，让这段关系有进一步的发展。不过他仍然会时不时地去卡莉工作的餐厅与她见面，对她倾诉并倾听她的建议，也正是靠着卡莉的鼓励，迪格尔才终于决定与奥利弗并肩作战。

希娅·昆恩

●身分：女高中生／快手（未确定）

●能力：派对动物／箭术

●英雄指数：20%

●个人简历



在五年前，希娅才十二岁，却在一夜之间失去了自己的父亲和哥哥，对于昆恩家来说，这五年是一段非常艰难的时光，而受影响最大的人就是希娅自己。她曾经是自己哥哥奥利弗的小跟班，还得到了“小闪电”这个外号。尽管奥利弗是个不靠谱的花花公子，但至少是个好哥哥，兄妹两关系非常亲密，所以当奥利弗被认为死在了海难当中时，希娅受到了很严重的心理打击，她在这之前基本上是个只会好好读书的乖乖女孩，而在这之后就成了一个沾染毒品的派对动物，年纪轻轻就常常和同学偷尝轻度毒品，并且几乎每晚都要去夜总会跳舞狂欢。

所以，当奥利弗被证实生还，并且回到家中时，希娅是惟一一个真心诚意为他感到高兴的人。但是，很快她就会发现，自己记忆中的那个哥哥已经完全变了，哪怕奥利弗没有故意让自己表现出太大的不同，但是他不得不经常因为化身绿箭行侠仗义而缺席与家人的聚会，而且因为两人在这五年间都经历了如此多的变化，无论是希娅还是奥利弗都感到很难再重新修复两人过往之间的关系。身为犯罪打击者和一个哥哥，奥利弗很难容忍希娅现在糜烂而危险的生活态度，但他却失去了纠正她的立场，因为他自己过去就是这番模样，而现在也很难说得上有多好，因为他仍然在为了隐瞒真实身分而继续扮作花花公子。其后，奥利弗还因为面临身分暴露危机而受到了谋杀指控，这一突发事件再一次令奥利弗在妹妹眼中的形象改观，对希娅来说，五年后重新回到她生活中的哥哥，已经变得非常陌生而难以理解，似乎就是另一个人。



在个人关系方面，希娅似乎有在交往的男生，不过她最喜欢的人却是哥哥的密友汤米·梅林，所以当汤米为了追求劳芮尔来寻求希娅的建议时，她误会了汤米的意思，还以为他想要对自己示好。在之后的 CNRI 筹款晚宴上，她才认识到这个事实，然后喝得大醉，还在奥利弗、汤米和劳芮尔面前说出了非常失礼的话，不过虽然场面尴尬，希娅还是得到了小小的安慰，因为在她醉酒后，汤米自愿地送了她回家。

虽然和奥利弗有亲属关系，但是希娅是一个电视剧原创角色，因为在漫画中的奥利弗虽然也有父母，却是独子，没有兄弟姐妹。不过她的原型很可能是第二代快手米娅·迪尔登（Mia Dearden），当然，除了一个“小闪电”（Speedy）外号，希娅和第二代快手的联系还有她掌握了不错的箭术，这在电视剧中只有很隐晦的线索，那就是放在她房间当中的箭术比赛奖杯。

莫伊拉·昆恩

●身分：再婚的女富豪

●能力：不明

●恶人指数：50%

●个人简历

莫伊拉·昆恩是奥利弗与希娅的母亲，也曾是罗伯特·昆恩的妻子，不过在丈夫与儿子遭遇海难后，她与昆恩集团的首席财务总监（CFO）沃尔特·斯蒂尔（Walter Steele）再婚，在某种程度上让家庭的结构再次变得完整。和希娅不一样，莫伊拉身上藏着相当多的秘密，所以她对于奥利弗在确认死亡五年后归来的想法也并不单纯。一方面，她当然高兴于自己的儿子没有在海难中死去，并且希望他多多陪在自己身边，另一方面，她也对奥利弗的身分有着一定的怀疑。

关于莫伊拉背后的秘密，故事中暴露出的内容还不多，最大的秘密之一就是她曾经花钱让人去打捞沉没的金牌昆恩号，并且把残骸藏了起来。这个事件的具体细节被刊载在了电视剧配套的漫画当中，她打捞游艇是为了让手上握有能够对付马尔科姆·梅林的证据，不过按照漫画中的情节看来，她没能避免这个秘密被马尔科姆所知悉，所以她的自保计划可能已经失败了。另一条故事线则聚焦在她的第二任丈夫沃尔特身上，在罗伯特仍然在生时，他和伊莫拉都参与到了某个计划当中，但是这个计划肯定没有把作为公司 CFO 的沃尔特包括进去，所以当沃尔特发现公司账目中有着某个漏洞，并沿着这个漏洞一路追溯到金牌昆恩号残骸和一本被藏在家中的神秘笔记时，莫伊拉的秘密就面临着被暴露的危险。她应该要如何处理这个危机也是故事中的看点之一。



但尽管身上藏着不少黑暗秘密，严格来说，莫伊拉并非是一个纯粹的坏人。她爱自己的家人，也愿意为了保护家人与马尔科姆进行谈判。在整个故事中，她更多地展现出的是她作为女人和母亲的那一面。但是在接下来的故事中，随着沃尔特和奥利弗对于她所隐秘秘密的日渐接近，莫伊拉也必须要采取相应的行动，她到底会怎么应付自己身边最亲密的两个人对于自己秘密的窥探还不得而知，但恐怕很快她就要作出选择，到底是要向家人坦白，还是继续站在马尔科姆·梅林的一边。无论她作出何种选择，都需要付出代价。

海伦娜·波提纳尔

●身分：黑道枭雄的女儿 / 女猎手

●能力：枪法 / 格斗技 / 弩弓

●英雄指数：50%

●个人简历

作为黑道枭雄弗兰克·波提纳尔（Frank Bertinelli）的女儿，海伦娜过着优越的生活，但是她却没有赞同过自己的父亲所使用的营生手法，于是，在 FBI 联络上她后，海伦娜决定收集自己父亲的犯罪证据来打倒他。当时她已经与男友迈克尔·斯塔顿（Michael Staton）订婚，而迈克尔对于海伦娜准备扳倒自己父亲的事情一无所知，没想到当他拿着海伦娜的手提电脑出外时却被弗兰克旗下的打手尼克·塞瓦提（Nick Salvati）逮住。弗兰克察觉到了 FBI 的行动，命令尼克调查帮派中是否有内鬼，和海伦娜关系亲密但又属于外人的迈克尔被当成的其中一个嫌疑人，而因为他正好拿着带有弗兰克罪证的手提电脑，立刻被误认为是叛徒，遭到秘密处决。

迈克尔的死对海伦娜造成了严重的心灵创伤，原本她只想要扳倒自己的父亲，阻止他继续经营自己那建立在暴力和鲜血之上的犯罪帝国，而在痛失爱人后，她对未婚夫的满腔爱意都化为了对于父亲和他手下罪犯们的刻骨仇恨。她开始建立一个秘密基地，然后穿上黑衣戴上黑头盔，通过偷袭的方式来直接暗杀父亲的手下，并想通过这种方式来实现自己对于父亲的报复。在她暗杀弗兰克的其中一个手下保罗·科帕尼（Paul Copani）时，误伤了奥利弗的母亲莫伊拉，当时在场的奥利弗立刻想要追上海伦娜，却最后无功而返，还落得一个弃受伤母亲于不顾的恶名。事后通过调查，奥利弗确定了这次暗杀与弗兰克·波提纳尔有关，便借着洽谈生意的借口前去波提纳尔家查探，就在那里，他遇到了海伦娜。

两人在一开始都不怎么待见对方，奥利弗觉得目标是弗兰克，没必要节外生枝与他女儿扯上关系，而海伦娜则认为奥利弗只是个花花公子，富人中的林赛·罗韩（Lindsay Lohan，负面新闻不断的美国女星）。但因为偶然原因，两人不得不吃上一顿应酬式的晚餐。



觥筹交错的餐桌上，两人却意外地发现了双方的共同点，他们都有过刻骨铭心的痛苦经历，而且都对于家庭本身带来的压力和限制感到烦恼。等晚餐结束时，他们之间已经开始互有好感了。不过随后海伦娜的行为导致了一些灾难性的后果，他的父亲命令手下加倍向那些被他们收取保护费的商家要钱来弥补自己的损失，这也令奥利弗与海伦娜刚刚所在的餐厅遭殃。化身绿箭的奥利弗与伪装后的海伦娜相继登场，阻止了尼克·塞瓦提与他手下打手对店主的施暴，但为了阻止海伦娜用枪乱射伤及无辜，两人短暂地交手，在奥利弗击碎海伦娜的头盔并看到她的真面目后，这场战斗以海伦娜逃跑作为结束。

但在餐厅中看到了海伦娜貌的人不止奥利弗，还有尼克·塞瓦提。在海伦娜前去拜祭未婚夫时，奥利弗尾随而至，想要搞清楚她与自己父亲对抗的动机，但随后赶到的尼克绑架了两人，想要将他们都处决。一番恶斗后，两人合力击杀



了尼克和他的手下，但也相互暴露了彼此的身分。这次意外导致两人的关系迅速升温，奥利弗不顾迪格尔的劝告，旨意要帮助海伦娜学习如何成为一个合格的治安维持者，并且帮她打造了一把弩弓和一套紫色的猎装，这套装束，和漫画中女猎手的装束有几分相似，不过仍然遵从了本剧的真实风格，并没有显得太夸张。

至此，海伦娜算是正式成为了奥利弗的情人，两人还共享着彼此的最大秘密，能够毫不伪装地爱上一个人的感觉使得奥利弗无法自拔，他带着海伦娜一起打击罪犯，甚至答应带上海伦娜和汤米还有劳芮尔一起晚餐。但这顿晚餐以海伦娜提前离席而结束，她曾在迈克尔身上受过伤害，对于感情极度敏感，并不能接受奥利弗和劳芮尔之间的暧昧。感情上的挫折让海伦娜变得更为极端，她不顾一切地要挑起自己父亲和三合会之间的斗争，而最终导致了她家大宅被三合会袭击。闻讯赶到的奥利弗在老对手白瓷手下救了弗兰克一命，没想到海伦娜随后追上了自己的父亲，还要亲手杀死他，却被赶到的奥利弗阻挠。混乱之中，弗兰克捡起海伦娜掉落的弩弓射中了她，然后被奥利弗击晕。这个犯罪大亨最后带着自己满手提箱的罪证被警察逮捕，而海伦娜则被奥利弗救回秘密洞穴，捡了一条命。但是两人的分歧却再也无法解决，最终，海伦娜独自驱车离开了奥利弗和斯塔林城，不过正如奥利弗预感的那样，两人或许终有一天，会再次相见。

马尔科姆·梅林

●身分：梅林国际集团 CEO/ 黑暗射手

●能力：箭术 / 格斗技

●恶人指数：100%

●个人简历

如果说奥利弗是本剧英雄角色中设计最精细而最成功的一个，那马尔科姆·梅林绝对是恶人中设计最精细而最成功的一个，他首先以一个穿着高档西装，头部掩藏在黑暗中的男子登场，在奥利弗开始他的治安维持者之路时，这个男子一直都在收到关于绿箭所有行为的报告。不久后，他终于露出了真面具，并且开始和奥利弗的母亲莫伊拉商谈关于奥利弗身分的问题。由始至终，观众都无法得知他的名字和身分，只能看到他在和莫伊拉的对话中是如何地占据着强势地位，对于那影响着整个斯塔林城的阴谋又是如何地了如指掌。



直到第七集中，汤米因为信托基金被停用而跑回家中质问父亲时，马尔科姆的身分才第一次曝光。他对于儿子的态度极其刻薄，数落了汤米一通后便又毫不犹豫地重新投入到了自己的击剑训练当中。但直到这时，马尔科姆都只是被塑造成了一个幕后黑手式的恶人，只会假他人之手来行邪恶之事。但随着在第九集中马尔科姆拜访昆恩家为序幕，这个大反派展现出了他完全超出观众想象的行动能力。一位使用黑色弓箭的兜帽客出现在斯塔林城中，专门杀死那些曾经被绿箭恐吓后放弃了继续作恶的人。这既引来了昆丁·兰斯警探的注意，也引起了奥利弗的警惕。在调查这个兜帽客的过程中，奥利弗几乎遇险身亡，显然他遇到了一个极其强大的对手。在之后的正面战斗中，奥利弗败给了对方，不过靠着强大的意志和求生能力，他击晕了对方，然后逃离了现场。而同样摆脱了警方追捕的兜帽客也在自己的秘密基地里脱下了面罩，露出了真面目，那就是马尔科姆·梅林！

这是本剧前半段中奥利弗遇到最为强大的对手，不再是没有受过足够训练的保镖、打手和黑帮分子，而是一位和他一样把自己锻炼到极致的战士，事实上，在汤米会见自己父亲时，马尔科姆接受的击剑训练就足以让人看出他具备一个普通超级富豪不可能拥有的敏捷身手，但恐怕没几个观众能够直接把他和黑暗射手联系起来。当然，剧情中很多地方也早已向我们暗示，虽然马尔科姆对于整个计划了如指掌，但他却并不是这个计划的最终管理者，所以他虽然会是奥利弗在之后的故事中不得不打倒的强大对手，却并不会是整个黑幕的最终操纵者。



同样是高明的神射手，黑暗射手在本剧中走的路线和绿箭有所不同，奥利弗更为灵活，使用的也是朴素的传统复合弓，虽然经过精心打造，但是本身的设计非常简洁，猎装则更为强调灵活性。而黑暗射手走的是军队式的射手风格，身上的装束更为厚重，灵活度方面稍逊，但防御力更胜一筹。而他使用的弓则是加入了工业技术设计的现代复合弓，上面带有滑轮，能够用更轻的力道射出和传统复合弓具有一样威力的箭支，使得这种弓在连续射击速度和杀伤力上更胜一筹。不过从两人对战的情况看来，奥利弗在射速和身手上占优，马尔科姆则在策略和装备上领先，两人算得上棋逢敌手，而在下一次对战时，两人对彼此都已经更为了解，相信将会有一场精彩的大战在等着观众们去欣赏。

其他英雄与恶人

有一些角色已经在本剧中出现，又或预定会出现，但他们目前的戏份和在剧中的重要程度都比不上前面这些角色，这里只会简略介绍一下。

姚飞

Yao–Fei

奥利弗的救命恩人和某种意义上的授业恩师，出现在奥利弗的回忆当中，是一位擅长弓箭和格斗技的战士，原型是 DC 漫画中的十豪侠（Great Ten）之一妙手神医（Accomplished Perfect Physician），不过其形象和漫画原型有较大差距，只有名字相同。姚飞由拜伦·曼恩（Byron Mann）扮演。



斯莱德·威尔逊

Slade Wilson

和姚飞一样出现在炼狱岛上，外号“丧钟”（Deathstroke），一位精通各种枪械和剑术，并且懂得高超格斗技的佣兵，作为 DC 和漫威多年争斗的产物，在漫威漫画有一位身分、能力、装束甚至名字都非常类似丧钟的角色，那就是死侍（Deadpool）。丧钟由杰弗里·罗宾逊（Jeffrey Robinson）扮演，不过只到第九集为止，而且期间他一直戴着面罩没有露脸，之后丧钟将由马努·班尼特（Manu Bennett）扮演，他最知名的角色之一是《斯巴达克斯》里的角斗士克雷斯。



弗洛伊德·劳顿

Floyd Lawton

擅长使用带毒子弹狙杀目标的杀手，外号“死亡射手”（Deadshot），除了工作时使用的狙击枪，他还在双腕处各装有一门机关枪，同样内藏带毒的子弹，可以在敌人靠近时用作自保。他的标志性装扮是覆盖住右眼的巨大辅助瞄准镜，但这装备最后成了绿箭的标靶，奥利弗通过射穿眼罩直接杀死了死亡射手。死亡射手由迈克尔·罗（Michael Rowe）扮演。



加菲尔德·林尼斯

Garfield Lynns

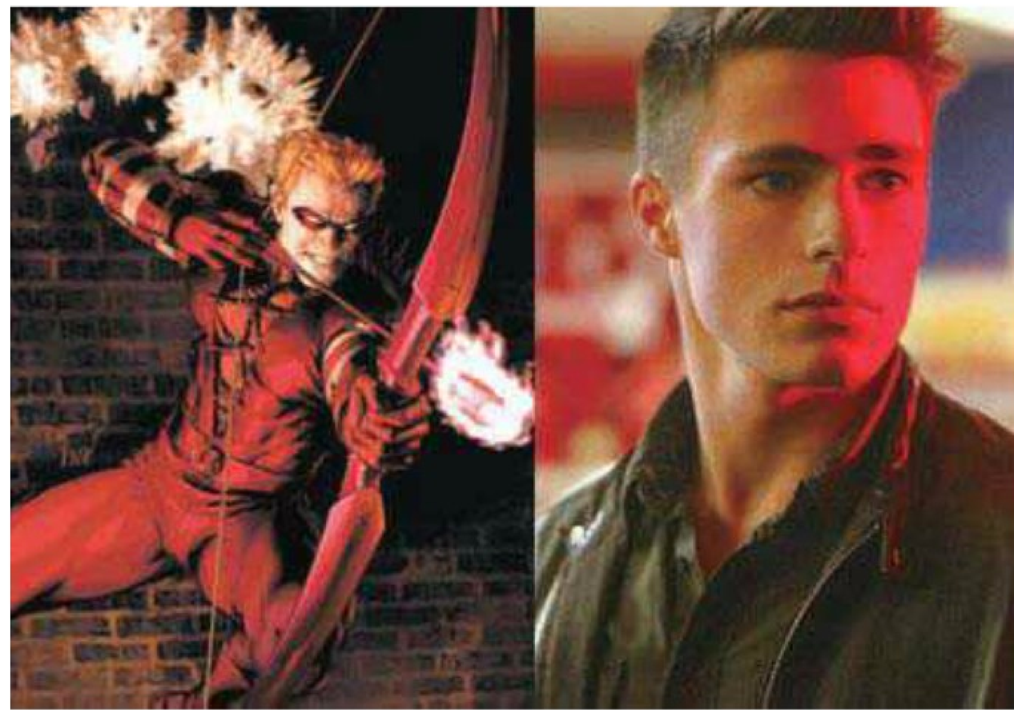
纵火犯，外号“萤火虫”（Firefly），曾经是消防员，但在严重烧伤并且被妻儿抛弃后成为罪犯，目前尚未在电视剧中登场。萤火虫将由安德鲁·邓巴（Andrew Dunbar）扮演。



罗伊·哈珀

Roy Harper

这个名字在漫画中属于第一代快手，日后自立门户成为超级英雄红箭（Red Arrow），目前在剧中尚未出现，但被安排为一位拥有街头智慧的青少年，对奥利弗的妹妹希娅一见钟情，尚不清楚是否会成为快手或红箭。罗伊·哈珀由科尔顿·海恩斯（Colton Haynes）扮演。



钱娜薇

Chi Na Wei

三合会的女杀手，外号“白瓷”（China White），这个外号来自于她一头白发和名字的谐音。她是本剧中绿箭的对手之一，不过虽然功夫了得，却比不上绿箭，所以屡屡战败。白瓷由华裔女星胡凯莉（Kelly Hu）扮演。



结语

在本期《游戏·人》上市时，相信《绿箭》已经度过了冬歇期，开始播放第一季余下的内容。本剧已经获得了 CW 的全季预定，第一季就有 23 集之多，相信在整个 2013 年当中，奥利弗的超级英雄之路将会继续上演，并带给各位读者和观众不一样的惊喜与欢乐。在祝各位读者们观影愉快，也希望在新的一年里，能够继续带给大家更多精彩的杂志内容，并与大家一同成长。



冷光与烈焰的浪漫
——那些枪械题材动画

文 K52
编 八重樱
美编 心の永恒

男人的浪漫有很多种，尤其对于武器类，即使并非人人都爱打打杀杀，但无论是对热兵器还是冷兵器，都有一种说不清道不明的情愫在。或许正是因为自己的日常中并不能操使这些有杀伤性的道具，才更是向往描述这些道具的作品。喜欢冷兵器的，多是向往江湖仗义侠情，或者古来征战的悲怆，而喜欢热兵器的，则是偏爱枪械那清冷光辉与子弹炸裂的烈焰之中，会包含的种种故事吧。

出现现实存在的枪械的动画还真不少，不妨让我们整理盘点一下吧。

军事战争类

最最光明正大出现大量枪械的动画，当然莫过于军事战争类啦。虽然此类型下还是以架空半架空的设定居多，不过出现真实枪械的也不在少数，这也是一些军宅喜欢看此类型动画的原因，能看到大量真实的枪支出现在动画里，对于军宅而言还是很容易让人兴奋的吧？







《猫屎1号》《CAT SHIT ONE》

第一个要提到的必须是在军宅里享有极高口碑的《猫屎1号》啊！原名《CAT SHIT ONE》，又译名《越战狂想曲》，是改编自日本著名军宅漫画家小林源文的同名漫画原作。小林源文基本上可以说是一个狂热的军事迷，他的所有作品无不和军事相关，画过一战、二战、朝鲜战争、越南战争等等真实战争相关的漫画故事，也画过不少自己架空设定的战争漫画故事，而这么多作品当中，《猫屎一号》是其中最有特色的一部，因为这部作品不是以写实风格绘就，而是将剧中所有人物处理成动物，以超萌的形象出现，这种反差萌让本来对军事题材没什么兴趣的读者都忍不住想读一读看！所以他所有的作品中，只有这一部声名最大还被改编成了动画。

漫画原著的主角是三只兔子外加一只猫咪和它的手下，在越战的背景下一起打天下，其中对于美军特种小队的战术描绘和越南当时社会生活环境的描绘都相当细致，对于族群之间的立场对应真实的势力范围以及当时使用的武器都非常到位，完全可以看得出作者对于当时国际关系、战争立场、当地风貌以及战争背景都有十足的把握理解，小林源文真是个无可挑剔的模范军宅。动画则是改编自漫画其中一卷，不过，和相当专业的漫画相比，动画改编则去真存伪了许多……连战争背景都与时俱进地改到了阿富汗战争，



很明显由于各种敏感问题，真实性被削弱了很多，以至于有漫画fans愤愤不平觉得动画只剩炫耀CG而毫无内涵了。

相对背景，能让军宅们兴奋的还是武器。背景与时俱进的同时，兔子们拿的武器也与时俱进地翻新了一把。主角兔子帕奇拿的是KAC公司的SR-47（斯通纳步枪Stoner Rifle），这是一种发射俄制7.62×39mm步枪弹并使用AK弹匣的M4A1卡宾枪，营救人质时候用的是STI公司的1911式手枪STI EDGE，带消音器；狙击手波塔斯基的武器是Mark 14 Mod 0增强型战斗步枪，还装了很多配件；阿拉伯骆驼用的全是AK系，AKS-74U（俄文为AKC-74Y）是在1979年被苏军采用的，是在AKS-74的基础上改进的短枪管型突击步枪。此外还有真实的火箭筒啊地雷啊军刀啊，再列举下去会被编辑以凑字数嫌疑扣我稿费了就不多说了。

对应美国的兔子（日文罗马音写作USAGI）、对应阿富汗人的骆驼、对应越南人的猫，以及其他动物，看起来都萌力十足，但这的确是最“硬”的一部军事类动画了，可惜只有免费观看的OVA长度，后续暂时没戏，军宅们继续翘首盼望吧……

《神枪少女》《Gunslinger Girl》

原名《Gunslinger Girl》，另外一个俗称是《搬枪少女》，基本上这是一个糅合了宅男几大兴趣点的作品：枪械、少女、人体改造、战争、特务机关、黑手党……似乎是为了把这些要素凑在一起，才搞出了这么悲剧性的故事设定：在黑手党出没的意大利，政府机关“社会福祉公社”表面上是收容重伤残障的少女给予医治和帮助职业训练的福利机构，但实际上是将收容的少女加以义体改造并投入药物加以洗脑制约使其成为对抗恐怖份子的尖兵。收容而来的濒死或者残疾的少女，在人体改造和药物洗脑之后，身体的一部分变成武器，相当于成为了人体兵器。每一位少女配一位辅佐官，对她们进行军事训练以及执行反恐任务。如果说这些少女们是抢，那么辅佐官就是操使枪的人。而同时，因为“为了方便使用‘枪支’”而对少女们进行药物洗脑使得她们对于辅佐官会产生









仰慕依赖的感情，则是给这些少女们的悲剧的人生再添悲剧色彩的设定。

没错，其实不用剧透看设定都知道这是部走虐人路线的作品，少女们不仅有悲惨的过去，也面临着悲惨的未来。她们的身世有的是被虐待、被抛弃，有的是灭门惨案受害者、被贩卖的儿童，还有自杀未遂、天生残疾……将这些少女们改造成“兵器”之后，她们的下场也免不了战死、自杀，又有因为药物控制分不清自己感情的精神错乱以及因为药物副作用而去世……说起来这也真是个愁云惨淡的沉重作品啊。

虽然背景环境和组织都是虚构，不过少女们拿的枪还都是真实的枪支。算第一女主







角的汉丽尔塔主要使用的是比利时 FN 社 (Fabrique Nationale d' Herstal) 产的 P90 短机关枪，副武器则是德国的 SIG SAUER 产的 P239 自动手枪。莉可作为狙击手，使用的枪械比较多，前苏联制造的 SVD 军用狙击枪主要用于狙击，德国产的 MG3 机关枪则一般在辅助的情况下使用，此外还使用以色列产 IMI galil 突击步枪、意大利产贝瑞塔 AR70/90 突击步枪、捷克产 Cz75 自动手枪等。特里埃塔则主要使用美国产的温彻斯特 M1897 霰弹枪，副武器是德国产的 HK P7 半自动手枪，同时也使用过 SIG SAUER 的 P230 SL 和 P232，又因为她擅长近战，所以也经常配合短剑一起使用。克拉爱丝的爱枪是德国产 HK VP70 手枪，此外还使用 HK MP5K-PDW 冲锋枪。安杰丽卡用的是奥地利产斯泰尔 AUG 突击步枪，手枪则是意大利伯莱塔 model 84。除了少女们之外，辅佐官也有自己常用的枪械设定，基本都是涵盖欧美著名军工厂的各种类型的有名枪械。

这些可悲少女的生命之花，在冰冷的金属光泽照耀下从盛放到枯萎，我们只剩唏嘘。

《强袭魔女》《STRIKE WITCHS》



和《神枪少女》一样涉及少女、人体改造、武器的作品，但无论整体色调还是故事内容都开朗明快得多，要说主要原因嘛，应该是因为幻想元素大于现实元素吧。

故事的设定是人类中有部分可以使用魔力这种非现实的东西，魔力只出现在年幼的少女身上，会随着年龄的增加而逐渐消失。拥有魔力的少女可以生成领域进行防御，可以漂浮在空中，可以隔空取物等等，到了 18 世纪，人类借由蒸汽机关对魔力进行增幅改造，掀起魔力革命。之后，关于魔力的开发就愈发夸张，但同时，人类也遇到了被称为内伍罗伊的不明机械生命体，它们不断侵犯着人类的领土，一般军队无法对抗，而只有拥有魔力的少女们可以与之一战。

于是乎，可爱又美丽的少女们，化身称为武器，为了人类的未来而战！

——听起来是充满爱与热血，但实际上嘛，谁都能看见军宅们赤裸裸的私心。猫耳、LOLI、武器一个都不能少！也太贪心了！而且，本片人物和武器的名字都取材于二战期间所出现过的王牌飞行员和各种武器，整个设定背景也有二战的影子，根本就是军宅自炊的一锅好乱炖啊……

魔法世界与真实武器的结合，自然不能往细了追究，反正只是看个痛快的杂烩而已，不必计较太多。主角团队联合军第 501 统合战斗航空团“强袭魔女”队的头号种子选手（误）宫藤芳佳除了身上的装甲以外，使用的武器有九九式二号二型改 13mm 机关枪以及毛瑟 M712 手枪。同队佩瑞妮・H・克洛斯特曼使用的是布伦 Mk-I 轻机枪；莉涅特・毕所普也是布伦 Mk-I 轻机枪，不过她还多一把 boys 对战车来复枪；米娜・底特瑞奇・威欧克用的是 MG42 机关枪；艾瑞卡・哈特曼也用 MG42 机关枪，再多一把 MP40 冲锋枪；萨妮娅・V・利特维亚克牛逼地用上了 Flieger Hummer 火箭发射器；歌尔特露特・巴克霍隆则使用一堆机关枪 MG42、MG131、MG151/20 等；弗兰西斯卡・鲁奇尼武器为勃朗宁 M1919 A6 机关枪、Breda-SAFAT 12.7mm 机关枪、伯莱塔 M1938A 冲锋枪；夏洛特・E・叶格则是勃朗宁自动步枪、汤普森 M1A1 冲锋枪、Colt Government 1911A1 手枪；艾拉・伊尔玛塔尔・尤蒂莱南使用苏米 M1931 冲锋枪、MG42 机关枪。

除了主角团队以外也有不少武器设定不过光主角团队都已经看不过来了！总之这是部能让军宅在架空世界里尽情地享受多重乐趣的动画！

《军火女王》《Jormungand》

不如换点近期的新番动画上吧。《军火女王》甚至被誉为《猫屎一号》之后军宅最期待的军事动画，足以说明其涉及的内容该有多让军宅兴奋了。

一看人物介绍或许就能理所当然地了解了：女主角那可是军火商人，自家开着老大的军火公司，长枪短炮还能少得了吗？更何况除了贩卖武器以外她还有自己的私人武装部队，怪不得中文名就直接意译为《军火女王》了呢。

作者高桥庆太郎不出意外的是个军宅，在《军火女王》完结后新作也仍然是一部以女子高生杀手为主题的格斗枪战系漫画。所以《军火女王》的真正主角，是战争中失去

一切、憎恨战争、憎恨武器的少年兵约拿，也显得毫不意外。既然有了这样的背景，那么往里面塞多少武器都是那么顺理成章的事情啦。《军火女王》漫画原作中出现过的武器就多到数不胜数，动画里不得不删减许多，可依然让军宅们眼花缭乱。

军火商人可可・海克马提亚给私人武装部队统一配备的枪械是美国马萨达公司的雷明登 ACR 突击步枪和德国 SIG Sauer Pro 的 SP2022 手枪，但可可本人却很少使用枪（因为已经有那么多的人替她用了吧），所以反而没有固定配备。设定中她有使用过奥地利的格洛克 17 和以色列的沙漠之鹰两把手枪。而真・主角少年兵约拿的爱枪是美国勃朗宁大威力手枪MK3和比利时FN社的FNC突击步枪。

队长勒姆则偏爱美系枪，M24 狙击步枪和 HK Mk 23 Mod 0 手枪都是他的爱枪。溺爱可可的大姐头瓦尔玫则使用斯泰尔 AUG-A1 突击步枪、FN Minimi 轻机枪，以及跟可可一样的格洛克 17 手枪。狙击手鲁兹的设定是警察出身，所以偏爱重视精度的 BLASER R93 小猎枪和 HK MP5 冲锋枪。队里唯一有家人的毛，除了跟可可一样的格洛克 17 还使用 HK G36 突击步枪。东条也用斯泰尔 AUG-A1 突击步枪，以及贝瑞塔 92 手枪。一般负责爆破的威利使用的枪支不多，爱枪是美产的 M4A1 卡宾枪。

除了主角队的这些人以外，其余配角、部队的配枪也有详细设定。甚至各种导弹、坦克、直升机等等也都有详细真实的设定，毕竟除了枪以外的“武器”还是有多种多样的嘛。而作者高桥庆太郎还真是努力把自己的喜好统统塞进了自己的作品里。

不过很明显地看得出高桥庆太郎是新人漫画作者，他一股脑地把自己的趣味塞进作品之中，而忽略了作品的节奏和应该表达的内容。很可惜，动画版居然也继承了这个缺点，大概是因为监督元永庆太郎跟高桥庆太郎除了名字以外的部分同步率也非常高吧。动画第一季节奏烂到让人想弃片，后期才好了一点，而漫画原作里一些可以靠读者想象力补完的可能存在漏洞的场面到了动画里则离谱得让人啼笑皆非，比如拿 AK 对射还能毫发无损的决斗场面……元永庆太郎肯定不是一个军宅这点毫无疑问。

然而必须说如果忽略掉漫画动画的烂尾，这部作品还是有很多有意思的地方，比如未来战争的方向：高科技量子电脑、新一代的情报战等等，这些都是相当具有现实意义的部分。对于军事题材和未来战争有兴趣的人应该还是能从此片中收获不少东西的。









《学园默示录》 《HIGHSCHOOL OF THE DEAD》



原名《学园默示录 HIGHSCHOOL OF THE DEAD》的该作其实不应该归于这个类型下面……不过跟其他类型相比，我犹豫了一下还是放了进来。毕竟人类和僵尸的战争也是战争。

没错，这片是生化题材，从原作名就可以看出向经典的僵尸片《Shaun of the Dead(僵尸肖恩)》致敬，又捏了著名的打僵尸街机游戏《HOUSE OF THE DEAD（死亡之屋）》，这部原作佐藤大辅作画佐藤ショウジ的漫画 2006 年在日本开始连载之后一直在青年向漫画圈内颇受好评，最后被 MADHOUSE 搬上荧屏。本作最大特点可以这么概括：男人搬枪，女人卖肉。

跟所有生化片一样，地球上的某个城市——这次轮到日本某虚构城市了——突然毫无理由地遭到僵尸入侵，跟所有僵尸片一样，被僵尸咬到的人也会变成僵尸。而主角们的主要任务就是努力活着，打倒僵尸，努力活着。

为了足够的噱头当然也得符合标题，这部作品的主角都是高中生。高中生哪来的枪？为了让故事顺利地进行下去，军宅作者给主角们安排了一个军宅队友，以及一个有在 SAT 特种部队当狙击手并且热衷于在家私藏武器的好友的老师。所以故事发展途中主角队几乎毫无障碍地就顺利接管了一个牛逼至极的武器库——真是太没天理了！

算了，都有僵尸了还讲什么天理，活命要紧。于是男主角小室孝除了武器库里拿的美国产 Ithaca Model 37 散弹枪以外，还用过入侵警察局武器库搞来的意大利产贝内利 M4 Super 90 霰弹枪，此外还有从死去警官尸体上收缴的美产 S&W M36 手枪。挺花瓶的女主宫本丽因为有枪术这一特长，主要战斗方式就不是枪了，不过仍然搞了个 M14 自动步枪备用。智囊大小姐高城沙耶则是从妈妈那里得到的鲁格 P08 半自动手枪和从警察局搞来的 HK MP5 冲锋枪。而重要的军宅同伴，死胖子平野户田作为一个家世完美的大少爷是唯一受过正统射击训练的人，再加上他是“拿到武器性格都会改变”的纯军宅，使用的是经过自己改造的 AR-10 自动步枪。





顺带一提，这个死胖子的名字来源是另一个军宅漫画家平野耕太（日语中读音一样），而且这个死胖子在本作人气投票中拿了第二位，可见本作的粉丝构成……

不过跟前面几部提到的作品相比，这片的重点真心不在武器上，尤其动画化后，吸引人的更是女主阵容香艳的肉……之间穿插的炮火。和谐起见在这里并不好多提片中无数实用度极高可以拿来撸的片段，也不提直接尺度开放的 OVA，只是必须要说及人见人爱的毒岛凉子学姐那毫不科学的双峰摇动间穿过 Ithaca Model 37 散弹枪子弹的那一幕……！！这一幕慢镜头乳摇震弹绝对可以载入动画史册，根据计算要实现动画中双乳前后摇动之间让子弹不接触穿过，毒岛学姐的乳摇速度必须超过音速，虽然这完全不科学但所有人都给动画制作人员的想象力跪穿膝盖了。至今提起该片都难免要提到这经典的一幕。

话说回来这也是很能理解的，男人的浪漫莫过于枪炮与玫瑰，穿过双峰间的子弹不正是很能让人下体一硬的元素组合吗？动画制作组你们赢了。

黑帮类

有人的地方就有江湖。涉及枪战的作品，总少不了黑帮的故事。无论意大利黑手党还是香港古惑仔，为了哥们义气掏枪对男人来说是再正当不过的理由。忠、义、仁、侠何尝不是看到那些故事中心中的信念？虽然这些故事，大多都不会有美好的结局。

《黑礁》 《BLACK LAGOON》







说到黑帮类作品果不其然《黑礁》就该打头炮。作为近年来最好看的黑帮动画作品，《黑礁》在节奏紧张故事精彩之外，更是塑造了莱蔵、ROCK 这样极具个性让人难忘的角色，同时在营造黑帮氛围上的表现亦可圈可点，不仅毫不幼稚，更是将糅合进其中的军政元素都处理得非常好。

原作广江礼威是一个成熟的漫画家，在《黑礁》之前就有多部作品。同时也做一些插画工作。而且，不出所料，是个军宅（笑）。不过他并不喜欢将自己的爱好和知识强行塞进作品里，而是恰如其分地运用自己的知识给作品服务，这正是他值得被表扬的地方。

有了这样一个靠谱的原作，《黑礁》的动画改编可以说是十分成功的。整个舞台搭建在一个虚构的泰国小城罗阿纳普拉，这是座罪恶之城，云集了各种黑帮、罪犯、雇佣兵。同时，还有我们的主角们——黑礁商会。

男主角冈岛绿郎原本是个普通的商社社员，在某次运送公司文件的途中被瞄准文件的黑礁商会绑架，准备向商社勒索，没想到商社为了掩盖自己的不法交易事实，打算把黑礁连同绿郎这个棋子一起干掉。了解到真相的绿郎提出了计策，不仅将黑礁众人从危机中解救了出来也报复了公司，只是从此他也只能在这个黑暗的世界生存下去了。

不过，男主角担当的是智囊型角色，没有惯用枪设定，但本片魅力角色主要还是女主角莱蔵啦。穿热裤扎马尾的悍妞莱蔵是个双枪手，主武器是两把加长型的银色贝瑞塔 M92FS Inox 半自动手



枪，莱蔵将它们命名为 Sword Cutlass。黑礁商会的头儿达奇则是粗犷地使用 Swith & Wesson M629 左轮手枪和雷明登 870 散弹枪。黑礁上的另一位成员贝尼是黑客兼黑礁的网管（喂），也不使枪。毕竟跟前一个类型的军队不一样黑帮人比较少……战斗力的确有点不足。不过黑帮片当然会有多方势力，片中一大势力莫斯科旅馆的大姐头巴拉莱卡是前苏联红军的大尉，手下也不是普通的混混而是相当于军队。巴拉莱卡大姐头的爱枪是斯捷奇金冲锋手枪，产地当然是来自苏联。

总是搅局但跟莱葳关系很好的艾达则是来自暴力教会。枪法不输给莱葳的她使用格洛克 17-L 手枪，她的上司尤兰达修女则是用带黄金装饰的沙漠之鹰手枪。教会的实习神父李卡德则用 M60 通用机枪。

说黑帮在哪都不会少了香港人。三合会大概就是香港驻罗阿纳普拉的势力代表了。张会长喜欢用两把分别刻有青龙以及白虎的贝瑞塔 M76 手枪，但他的手下香华不信任枪支，用双刀干架。

罗阿纳普拉的这些势力时不时地被卷进各种纠纷，从而引发一系列的故事。黑礁是个关于暴力和生存方式的故事，而他们拼命生存的姿态，则足以让人欣赏。

《迦南》 《Canaan》

虽然有《Fami 通》史上第 9 款满分评价悬疑游戏《428 ~被封锁的涩谷~》的续篇"这样充满噱头的背景，但实际上《迦南》的格局可比以上谈到的作品都小家子气得多了。虽有犯罪组织、有足够的打斗戏份，但说到底也只是迦南和阿尔法尔德两个人之间的恩怨情仇而已。只不过对于中国的观众们而言，这片更加值得关注的点在：故事背景设定在中国上海！

在《428 ~被封锁的涩谷~》游戏中大规模恐怖活动事件发生之后的两年，世界各国元首齐聚上海，准备召开联合国反恐会议，而此时，两年前出现在涩谷的病毒和恐怖分子的阴影却悄然笼罩在了上海的上空……"428"作为一款 AVG 有声小说游戏已经拿到了不能再高的评分，说明设定和故事有其过人之处，而《迦南》的脚本来自 TYPE-MOON，照理说也不可能差。不过实际评论起来，还是觉得有点……微妙。

女主角迦南是伊拉克战争后的孤儿，曾经有过幸福家庭的她，因为 UA 病毒的实验整个村子遭到生化战给歼灭，只有迦南在父亲的安排下才逃过一劫，成为全村唯一的幸存者。她由雇佣兵夏姆收养，当作少年兵培养长大，而拥有"共感觉"能力的她成为了拥有优异战斗技能的战士。在养父被杀后就活在仇恨之中，想要找杀死养父的阿尔法尔德复仇。不过在复仇的路上，她遇上了生活在和平环境里无忧无虑的大泽玛利亚，第一次感受到了家人般的温暖，开始学习生存的意义。迦南的主要武器是贝瑞塔 Px4 Storm G 型手枪。

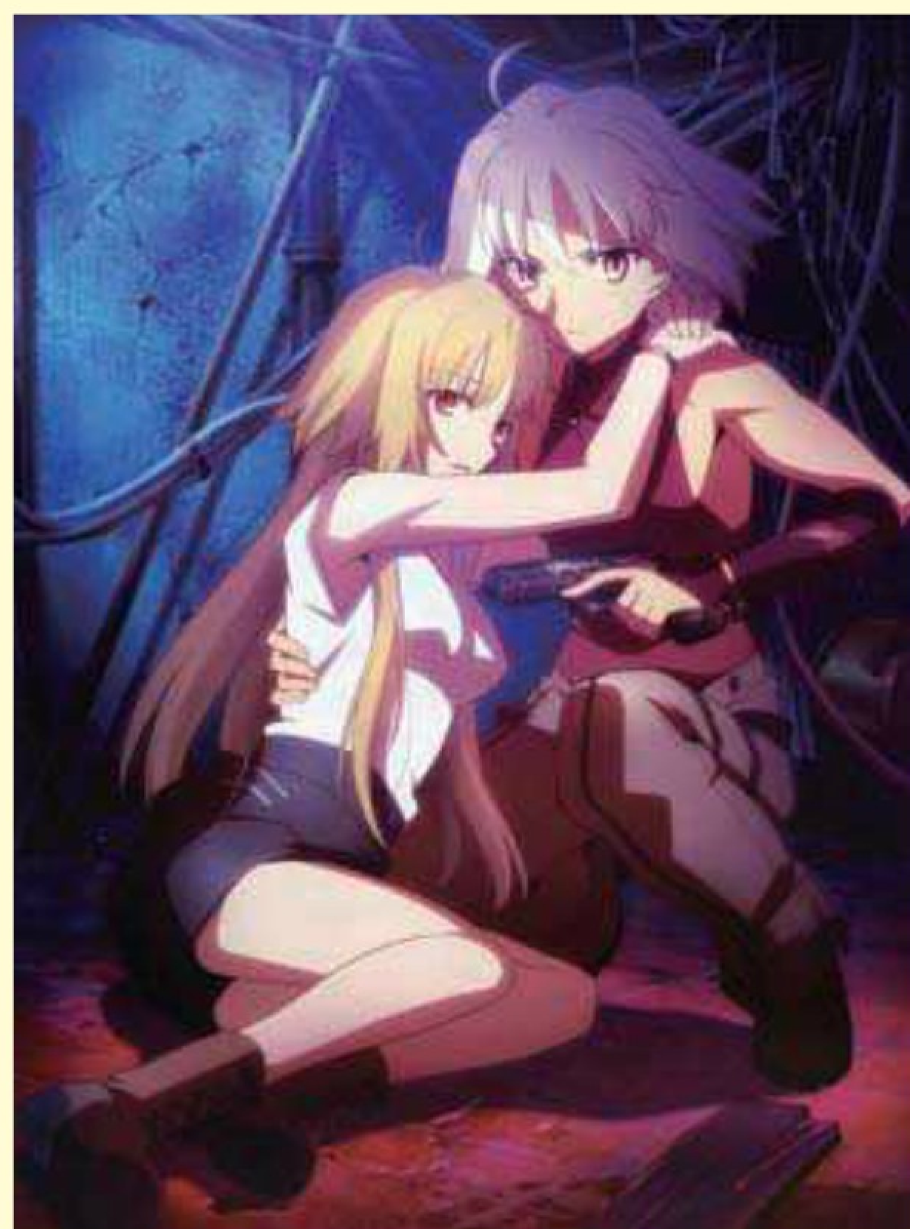
而身为反派的阿尔法尔德，是恐怖组织"蛇"的首领，也是两年前涩谷事件的元凶。她在阿富汗战争时期失去了全部亲人，获救后也得到过夏姆的帮助。继承了家产尤其是军工产业的她，请求夏姆将自己训练成士兵，但最后，因为不认同夏姆的理念，杀死夏姆，自立门户，也开始了被迦南追杀的日子。阿尔法尔德主要武器是 FN Five-seveN USG 手枪。

本片中出现的枪械不多，但优点在动作戏十分精彩，无论枪战还是格斗，硬件上，素以画质闻名的 P.A.WORKS 提供了足够的帧数，软件上，执导过《无皇刃谭》的安藤真裕就是素质的保证。安藤真裕是日本最会拍动作类动画的导演，没有之一，他和老搭档冈村天斋基本包办了整部动画的分镜，这绝对是你看到这么一部流畅舒服的格斗类动画的原因。节奏流畅、配乐到位，枪战戏部分的真实感和紧迫感都能让人切实体会。而更能成为配菜的还是中国观众熟悉的城市风景，书报亭、城隍庙、东方明珠……连窄巷墙上的"办证 138XXXXXXX"都还原了，制作组取材果然很下工夫……











《黑街二人组》 《NOIR》

接下来是真下耕一美少女枪战片三部曲连续刷屏时间……

如果只说主角二人的杀手身份，这片应该放到杀手组类别里，不过考虑到全片背景和主角所属组织，《NOIR》还是不折不扣的黑帮片。

简单来说，这是失去记忆的女杀手夕丛雾香和搭档米蕾优结成名为"NOIR"的团队一边对抗科西嘉黑手党组织一边寻找自己的过去的故事。2001 年当真下耕一执导拍摄出这片时引起了不小的波澜，美少女、枪战、黑帮三元素的结合在当时极为少见，又因为在拍摄手法上形成黑色暴力美学风格，让之前只在一些 B 级电影中见识过此种风格的人眼前一亮。更遑论这片还有个 GL 的噱头，以及当时暂露头角的梶浦由记操刀配乐，时至今日也有不少人将此片奉为经典。



监督真下耕一本身就是个电影爱好者，甚至还是日本电影监督协会的会员。他对电影表现手法的偏爱也完全体现在了他执导的动画之中。早期他还在随大流制作热血萝卜动画，1997年他成立自己的动画公司之后，就开始放开手脚肆无忌惮地做自己喜欢的黑色暴力美学动画了，《NOIR》正是极具"真下耕一"标签的代表作。

夕丛雾香没有记忆，身分、证件一切都是伪造的，唯独只记得"我是NOIR"的她是个典型的三无少女，然而她却有着非同一般的身手，可以推测出她曾经是受过杀手相关训练的。作为黑手党组织的秘密杀手NOIR之一，她也想寻回自己的过去。而身为雾香的搭档，米蕾优则好懂得多。为了报双亲的仇而加入黑手党组织，不断锻炼自己只为有一天能亲手复仇，可是平时却像是大姐姐一般，会关照除了杀人并不懂得人情世故也几乎毫无感情的雾香。两人的感情和羁绊就在一次次执行任务中累积了起来。而同时，为了夺得NOIR的名号，另一位少女克洛维对两人缠斗不休，并且还渐渐爱上了优秀的杀手雾香。可惜这场单方面的追逐哪里敌得过搭档两人的革命友情，克洛维不仅无法得到雾香的心，最后还死在了她手里。然而更加坑爹的是，雾香最后寻找到的真相竟然是自己就是杀害米蕾优双亲的杀手！不过正如一切狗血剧，最终雾香和米蕾优掏枪面对彼此的时候，谁也无法扣下扳机……

主角都是杀手，爱枪自然都是手枪啦。雾香爱用的是意大利产贝瑞塔M1934，米蕾优则是德国产瓦尔特P99半自动手枪。不过本片的枪战戏并不及动作戏多，而真下耕一也是尽量地发挥了长处，本片的动作场面多运用电影表现手法，效果相当不错，这也是本片被奉为经典的原因之一。

狗血的剧情、故弄玄虚的B级电影表现手法、美少女和枪，这些要点结合在一起的确能吸引到许多观众，而真下耕一大概也因此尝到了甜头，把这几点来来回回地玩了一次又一次。

《MADLAX》

接上，于是真下耕一拍了《MADLAX》，美少女枪战片系列第二部。

说是系列，其实只是设定上的相似，和《NOIR》并没有直接关联。12年前遭遇事故家人失踪的玛格丽特·巴顿失去记忆独自回到了家中，唯一记得的只是"玛德莱克斯"一词而已。12年后，玛德莱克斯出现了，她是一个优秀的犯罪组织特工，但是却同样没有12年前的记忆。这两人之间命运的羁绊不用多说简直是必须的。当然跟《NOIR》一样，还有个爱着玛德莱克斯的亦敌亦友的姑娘丽梅尔黛·约格。

跟《NOIR》相比，《MADLAX》的世界是架空的，无论是故事发生的卡萨索尼卡王国还是更为架空的超自然因素，都跟发生在现代社会的《NOIR》不同。当然我们也看得出设定只是为故事而服务的，不必太过纠结这些设定，而且其实本作也是套用现实设定背景只是虚构了国家和超能力的部分，否则主角们也不会拿起在现实世界中真实存在的枪。

于是女一号作为传奇的雇佣兵，当年被组织的人从战地中捡回来，由于只记得"玛德莱克斯"一词就被以此命名。擅长使用枪，格斗技和狙击技术都很高，爱枪是德国的SIG SAUER P210手枪。而玛德莱克斯的宿敌丽梅尔黛曾经是玛德莱克斯负责暗杀的部队长官的下属，在玛德莱克斯成功地干掉了她应该要保护的上司之后决定追随玛德莱克斯(……)，爱枪是HK PSG1狙击步枪，在近身战的时候使用贝瑞塔M92手枪。另一位女主角大小姐玛格丽特则毫无战斗能力。

可以看得出来真下耕一在这片里寻求改变，但大概是因为脚本黑田洋介的加入，反而使得这片不如《NOIR》那么特色分明，甚至还有点乱来到扯淡的地步。最让人诟病的就是看似还挺现实社会的设定，到最后还是玛格丽特手上的死亡小册子……啊不，三册之书牛逼，揭秘两人羁绊关系的真相，竟然是玛德莱克斯就是玛格丽特的分身?! 12年前事故冲击下玛格丽特的一部分意识太过强烈结果就具现化出来了玛德莱克斯?! 看到这里大喊坑爹的人大概不会少吧。

同时，虽然和前作制作班底没差太多，但大概还是因为方向上的把握不一样，而使得观众感觉有差。同样是动作戏比较多的动画，《NOIR》让观众觉得很多场面很有想象力，的确让人深刻地感觉到了暴力美学的魅力所在，相比之下《MADLAX》差得就比较远，拿手枪击坠直升机什么的……至少在美学层面是弱多了。和前作相比唯一没算差太多的只有梶浦由记的音乐还在保持着高水准，本片也贡献了几首名曲。



或许正是因为《MADLAX》并不如《NOIR》叫好，真下耕一不太想放弃自己喜欢的这些元素，于是又接着搞了第三部美少女枪战动画来——《魔女猎人El_Cazador》。

《幻灵镇魂曲 PHANTOM ~ Requiem for the Phantom ~》



对不起这次没有无缝连接了。虽然真下耕一的美少女打手枪三部曲最后一部是《魔女猎人El_Cazador》，但到了这第三部，他打造的是完全架空的虚拟世界，没人操持真正的枪械，与本次主题不符，所以就让我们平滑地略过吧——反正这一部《幻灵镇魂曲》也还是真下耕一的刷屏时间。

不过这次不一样，《幻灵镇魂曲》并非真下自己攒出来的故事，而是改编自游戏。著名的N+社第一个游戏作品就是《Phantom –PHANTOM OF INFERNO》，这个游戏甚至早于《NOIR》，于2000年发布。鬼才虚渊玄的脚本的确吸引了许多玩家，为N+社之后的声名鹊起打下了基础。在N+社十周年之际，他们决定把自己的第一部作品TV动画化。之所以强调"TV"，是因为2004年的时候《PHANTOM》出过一个3话的OVA，由前面提到过的《军火女王》的导演元永庆太郎执导。嗯……《军火女王》的动画都如我所评论的并不尽如人意了，这部更古早的OVA简直只能用"杯具"来形容。元永庆太郎看来很执着拍枪战类，但很可惜他才华还不足。于是这一次N+社痛定思痛，把作品交给了在"美

少女打手枪”方面还是颇有声名的真下耕一。

只可惜他们又错了。

这次他们错在脚本是黑田洋介上。从《NOIR》到《MADLAX》的“退步”,可以看出黑田洋介并不擅长处理这种类型的片子,《PHANTOM》已经有虚渊玄这么个好原作了,仍然被黑田洋介改得面目全非。虽然比起《MADLAX》,《PHANTOM》更接近《NOIR》一点,在保持了真下耕一喜欢的黑色暴力美学和流畅的动作场面以外,脚本的大肆改动、节奏的拖沓以及最后的全灭结局都非常遭人诟病,不但原作党不接受,新观众都表示看不下去。大概因为这部作品口碑实在太差,真下耕一在2009年这部动画制作完毕之后,一直到现在,除了一部三季的《战国鬼才传》以外再也没制作其他作品,期待他是在养精蓄锐吧……

比起动画的脚本,原作游戏的脚本受人称赞得更多。虚渊玄就算不是军宅也至少是个军事爱好者,在这个游戏里他浓厚地晒出了自己的枪械知识,游戏中总共出现了29种不同的枪,以及它们的详细介绍,动画中只能说尽量还原了部分主要使用的枪械设定吧。

比如继承脱离组织的美少女杀手Ein(德语的1)“phantom”称号的男主人公Zwei(德语的2)的爱枪就有贝瑞塔M92FS手枪、SIG P226手枪、HK USP手枪、BLASER R93小猎枪等,而女主Ein则是AutoMag自动手枪、HK Mk 23 Mod 0半自动手枪、柯尔特蟒蛇左轮手枪等。暂时成为Zwei拍档的卡尔·狄本思是个双枪手,使用两把S&W M39自动手枪,另外还有斯泰尔AUG突击步枪也在使用。给男女主角洗脑的教授塞斯·玛斯塔是名枪的狂热收集者,自己则爱使用一把鲁格手枪。大姐头丽兹·加兰特因为不太想杀人,所以选择了一把很重的AMT Hardballer半自动手枪当作武器。还有些配角的配枪就不多列了。

作为动画来说《PHANTOM》评价并不高,甚至游戏原作中算是特点的29把枪也没得到具体集中的还原,这对于期待的军宅们来说是莫大的遗憾啊。

杀手、枪手、独行侠

除了战争类和黑帮类作品中枪支会成堆出现以外,一些以杀手、枪手或者赏金猎人之类的小范围的持枪人群在动画作品中也不少,不过这些作品也往往并不以枪战或者纯粹的打斗为卖点,所以就分别短暂介绍一下吧。



《Cowboy bebop》

本来想把本作丢去黑帮分类,不过怎么想这帮人都足够有组织无纪律哦不甚至组织性都没有,所以还是把他们算做是独立的吧。这部经典得不能再经典的原创动画讲述的就是那么些个在宇宙中从事赏金猎人工作的家伙的故事。虽然已经很遥远很未来地上宇宙了,他们还在使用着那些能被称之为古董的枪:主人公斯派克·斯皮格尔爱用的是以色列产Jericho 941自动手枪,杰特·布莱克是德国瓦尔特P99手枪,菲·瓦伦丁则是格洛克30,统统都是上个世纪的产物。

《城市猎人》

说到赏金猎人就不由得想起了城市猎人——侠探寒羽良。无论从时代还是画风上都很古早的作品,却是经典中的经典值得一再回味。那个人称新宿种马、总是笑得十分不正经但实际上只对女主角阿香一往情深的男主角寒羽良使用的爱枪柯尔特蟒蛇左轮手枪4英寸短款,他的养父有一把同款八英寸的。而一直默默支持他的大块头店长海坊主则是使用史密斯威森M29左轮手枪。果然左轮手枪才是男人的浪漫……女主角阿香虽然没什么用枪的必要,不过也有从哥哥那继承的一把Colt Lawman MK3手枪,威力不大,只能给她防身用用。野上家两个用的都是S&W公司的,只不过寒子用的是M6.38三英寸,丽香用的是M66.357六英寸。还有其他配角就不列了~

《骷髅13》

说到杀手题材,则无论如何也绕不过《骷髅13》这部作品。虽然1968就开始连载的这部作品画风看上去太过古早,而且也并不讨好,但这真的是硬派杀手作品中可以作为标志存在的优秀作品。自称DUKE东乡的代号骷髅13的杀手,只要有钱,无所不杀。而他精湛的枪技也是作者描绘的重点。骷髅13的爱枪是M16突击步枪的自行改良版,将其最长射击距离强化到了600米。在剧中甚至设计了他与M16的设计开发者共同改良M16的剧情。没办法,对于杀手而言,有一把好枪比什么都重要。

值得一提的是,《骷髅13》开始连载前,男主人公DUKE东乡是参照日本男影星高仓健的形象设计的,1973年本作电影化的时候,真的请来了高仓健饰演DUKE东乡……

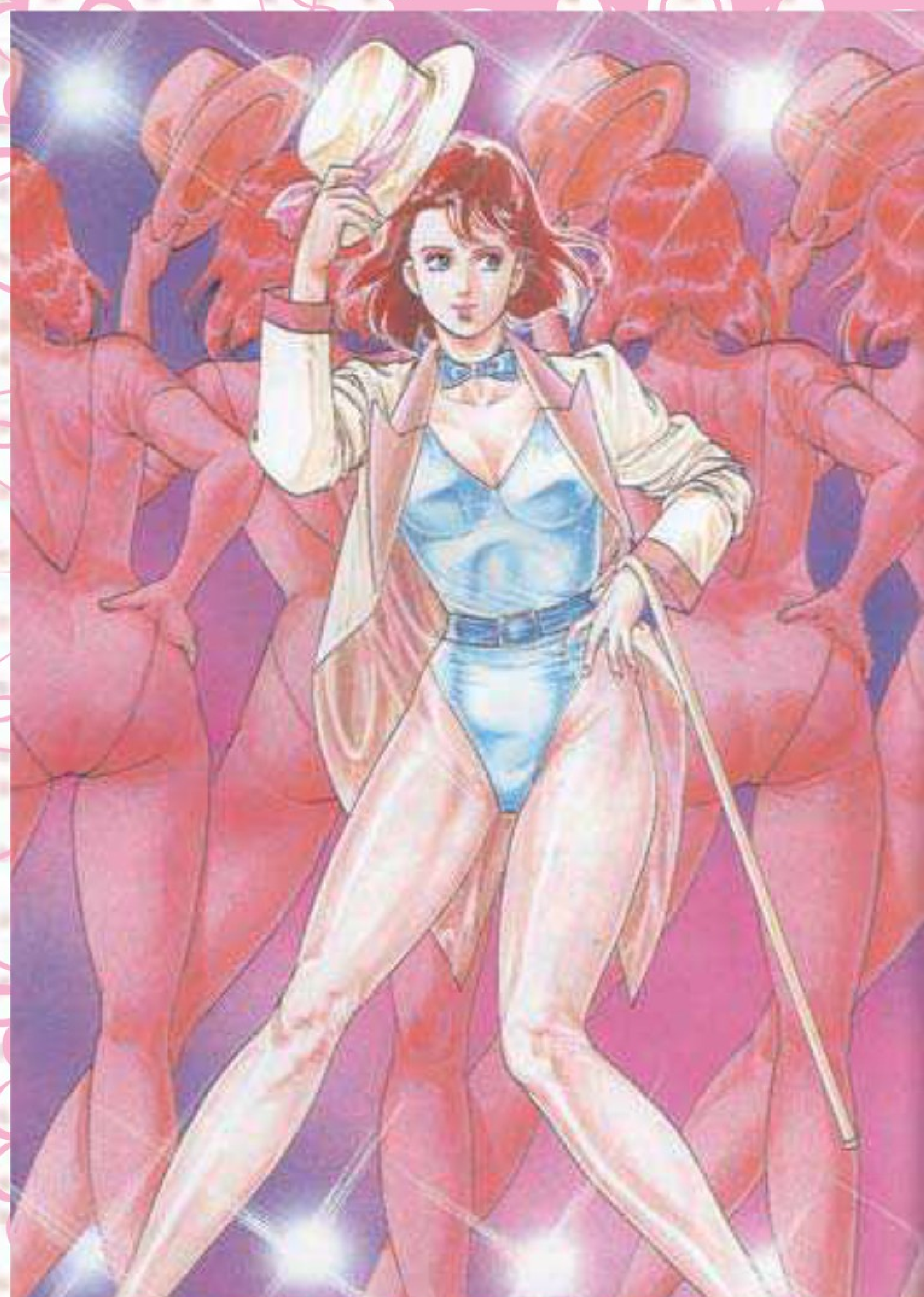
《鲁邦三世》

除了杀手,还有怪盗也会用枪。

同样是在日本长盛不衰的系列作品,《鲁邦三世》从名字就可以看出这是在像法国作家勒布朗的《怪盗亚森·鲁邦(又译作卢平、罗宾)》致敬。它1967年开始连载,比骷髅13还早。鲁邦是怪盗绅士鲁邦一族的第三代,拥有超高智商300的智慧型神偷,同样他还是个有正义感并且精通艺术的汉子。虽然不以杀人为业,不过在和别的小偷、警察的斗智斗勇中,鲁邦三世也需要一把枪。他的爱枪是瓦尔特P38半自动手枪,外型上看起来很复古,在后续漫画中换成了瓦尔特P99。而鲁邦的好搭档次元大介是著名的枪手,他喜爱用柯尔特蟒蛇型左轮手枪。一直以来和鲁邦对着干的钱形刑警的爱用武器则是柯尔特M1911A1式。

《全金属狂潮》

还有个不知道如何划分属性的男主角相良宗介……前任KGB少年兵,如今是被各国间谍争夺的少女千鸟要的贴身保镖的榆木脑袋少年,有着很好的战斗能力以及好到毫无必要的对危险的敏感度,在校园篇的故事中引发大爆笑,一点都看不出是严肃向作品……在原作中他日常生活中随身携带的枪是格洛克19,在动画版里被改成了格洛克26。不过反正没有太大出场余地,因为本片还有AS搭乘型机器人mobile suits,所以其实战斗场面跟枪也没有太大的关系。虽然原作者贺东招二也的确是个军宅,不过他更倾向于战争关系研究而不是单纯的武器研究。



盘点到这,主角使用真实武器的动画也没什么遗漏了,往回看看,有些枪支的出镜率还真是高,现在已经可以开始统计动画主角爱用枪支使用率最高的是什么了~看着这些各式各样的枪支,完全能深刻体会到军宅对于这些冰冷钢铁的喜爱。也许吧!也许这些武器在一定程度上的确可以称之为艺术品,在黑夜中绽放的枪火也是一种美丽,不过我们仍然衷心期望着世界和平。

迪士尼3.0 VS 破坏王联盟



夏亚与阿姆罗
西斯与绝地
汤姆和杰瑞
拆迁办与钉子户
公知和愤青
咸豆腐脑万岁党与甜豆腐脑逍遥派
迪士尼与梦工场
……

当上述两者凑一块的时候，惨烈的化学/物理效应便会零时差展开，表现为：嘴炮互轰，粉丝对掐，苗头互别，茬子对戳……对峙的双方连带围观群众的“嗨指数”逐步飙升甚至爆表……此时无需提词板也无需友情温馨提示，某个名词便会脱口而出——“宿敌”，又耗上了是也！

“宿敌”是应该是个“双向”名词，单方面的占用无法成立——这不仅是使用范式所限，也是内涵与外延之所存。例如没有了杰瑞的汤姆，不过区区泯然众喵，玩不起那如同华尔兹般优雅的猫鼠游戏；试想没有了咸豆腐脑党的愚忠，如何能凸现甜豆腐脑的人文关怀，又何来国本继统之争?

自梦工场横空出世(1994年10月12日)以来，稍敏感一点观众可能不时会产生这样的迷惑：为何迪士尼(包括皮克斯和其他第三方)与梦工厂同期(或接近档期)发行的作品总有直接或间接的“撞车”之嫌?例如《虫虫特工队》VS《小蚁雄兵》,《绝世天劫》VS《天地大冲撞》,《怪物公司》VS《怪物史克》,《马达加斯加》VS《荒莱野历险》(The Wild[注1])……甚至最新的《无敌破坏王》与《守护者联盟》也有在题材、构成上较劲之嫌，一边是经典怀旧游戏角色欢乐大串联，一头是童话/传说人物超级大合作。

答案其实也简单：很多时候，这种较劲玩的就是“碰碰车”,其中的一些更带着敌意拳拳——迪士尼与梦工场的早期竞争并非单纯的同业竞争,更像是注入了一些名为“私人恩怨“的鸡血，爆了肾上腺素(seed/怒槽/切糕)之后针尖对麦芒的大神斗法……

说到斗法，就不得不提及一位一手促成了业界风暴眼，又积极投身于风暴眼之中的男人——杰弗里·卡岑伯格(Jeffrey Katzenberg)，迪士尼的中兴名将，后为梦工场创立人之一，Dream Works SKG中间的那个“K”。



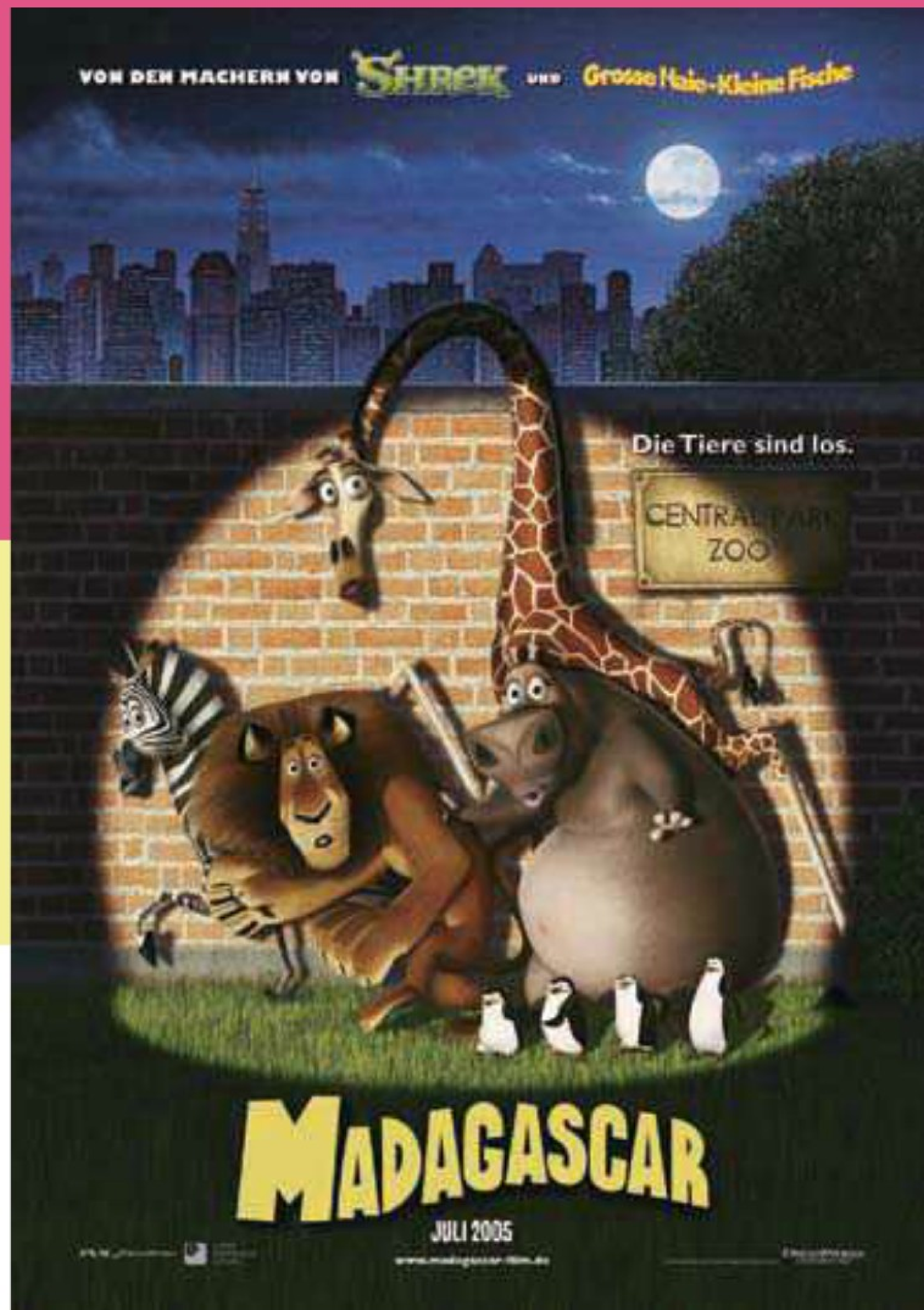
《绝世天劫》(Armageddon,1998.7)[左]VS《天地大冲撞》(Deep Impact，1998.5)[右]是名副其实的“对对碰”，题材、故事的相似程度达到了狭路相逢你死我活的级别。虽然在全球票房上，梦工场的《天》不敌《绝》，但在票房/预算比上,《天》却扳回一城，也算是小投资办大事的样板之作。

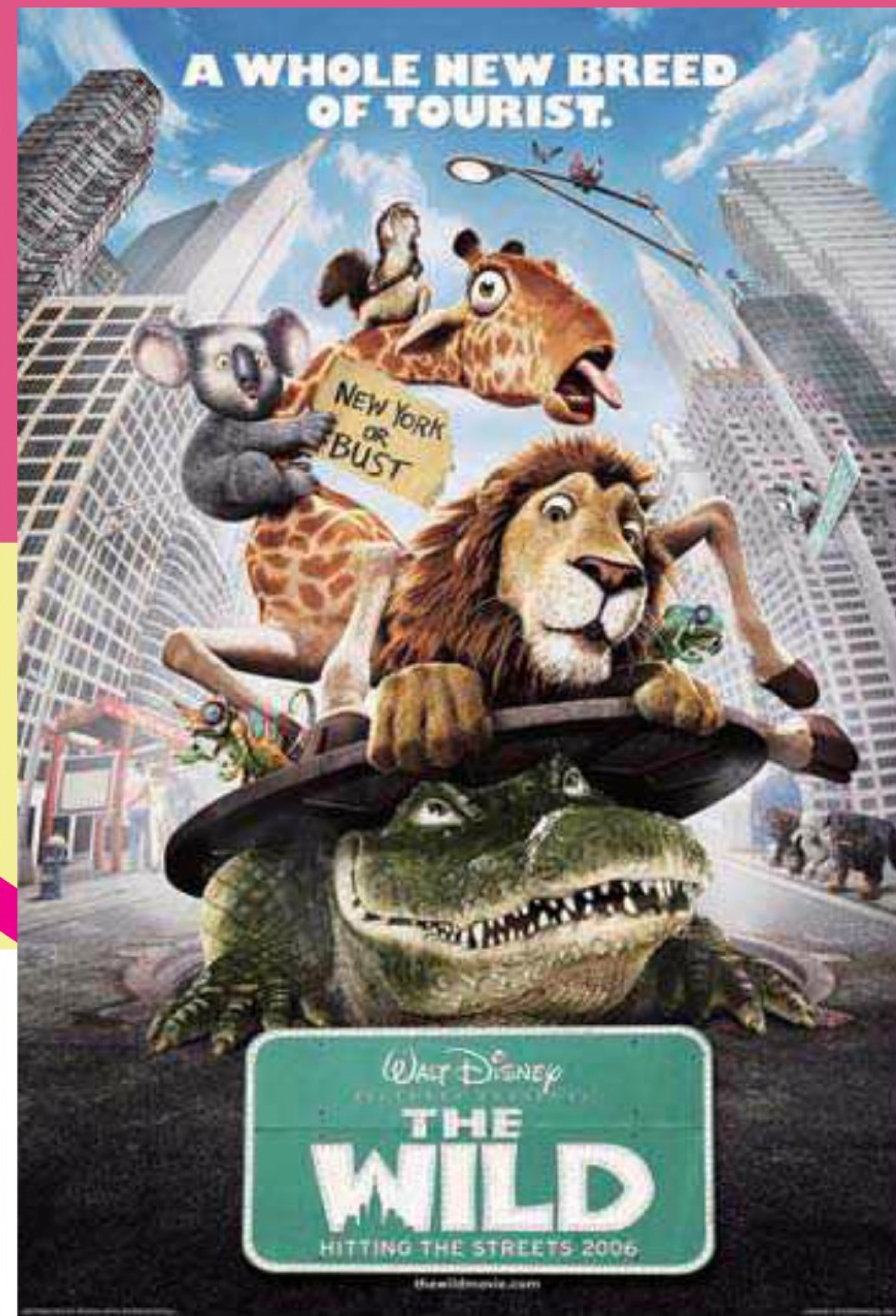
注1:《荒野历险》是外包给第三方动画公司——加拿大的C.O.R.E. Feature Animation制作的动画，并非由迪士尼动画工作室制作。

《小蚁雄兵》(Antz，1998.10.2)[左]VS《虫虫特工队》(A Bug's Life，1998.11.25)[右]。是役史称“蚂蚁战争”——因两片的题材相近，而且都以蚂蚁为主角而得名。《蚁》毫无疑问是梦工场对迪士尼最具恶意的一次报复性空袭。《蚁》是梦工场第一部全CG动画长片，也是美国动画史上第二部全CG动画长片，其狙击目标是1个多月后，在感恩节上映的《虫虫》。为斗气而赶工的《小》虽然请来了一堆大腕明星坐阵献声，可惜无论是素质还是故事都被皮克斯精心制作的《虫虫》甩开了几条大街。



《马达加斯加》(Madagascar，2005)[左]VS《荒野历险》(The Wild，2006)[右]。从角色到故事到细节甚至到配乐到海报设计……都像到了"如有雷同纯属山寨"的水准。事情做到了这种地步，只能说是……吃了秤砣铁了心要恶心伤害"基友"一把吧？幸亏梦工场的《马》比《荒》早一年上映，否则……一定会有小朋友和家长走错影厅吧？





Stage1: 恩 VS 怨 VS 源流

话说在二战前后，尤其是在迪士尼的首部动画长片《白雪公主与七个小矮人》(1937)取得巨大成功之后，华纳、派拉蒙、米高梅三巨头争相整合各自的第三方动画工作室资源，成立专门的动画部门加速进军动画市场，以形成围堵迪士尼的之势。这一轮热火朝天"军备竞赛"使美国动画业进入繁弦急管、高歌猛进的战国时代。

但自60年代打后，受电视业和成本上涨双重冲击的动画业界，在一片哀鸿中不得不改大鸣大放的进行曲为缓滞徘徊的小夜曲——除迪士尼以外的影业巨头或解散工作室不再涉足业界江湖，或将动画业务外包分流，大银幕基本由迪士尼一家独占……重组或新生代的动画工作室，开始广泛使用新锐中带几分青涩的"有限动画技术"来制作电视动画，这些在预算与品质的独木桥上巧妙维持平衡的作品，开始成为新生代接触动画的第一门径。

与之相对的，貌似风光独好的迪士尼在这个时候也遭遇了成长之痛。

1966年，华特·迪士尼将星陨落，迪斯尼的"魔力源泉"第一次出现了枯竭之征兆。整个70年代，迪士尼在动画上几近碌碌无为，昔日的核心业务逐渐蜕变为可有可无的鸡肋，甚至到了3、4年无一新作上映的惨淡光景。作为生财金蛋的迪士尼乐园也因为缺乏新角色魅力的加持而买气日衰。外忧内困之下神奇不再的迪士尼，其高层也开始了"每十年来一次"的动荡史。

常言道：敌方的纰漏就是我方的机会。我们可以毫不意外的发现，20世纪80年代后由皮克斯、梦工厂和迪士尼领衔主演的美国动画三国演义中，若干里程碑事件发生的时间点，恰巧就是迪士尼帝国动荡的波峰或者波谷。

1984年，前派拉蒙电影工作室CEO迈克尔·艾斯纳(Michael Dammann Eisner)入主迪士尼，成为迪士尼公司第一位非迪士尼家族的CEO，他的左右手是跳槽自华纳的弗兰克·韦尔斯(任迪士尼总裁)，和他在派拉蒙时代的得力下属——杰弗里·卡岑伯格。

艾斯纳的入局受惠于迪士尼家族成员，一直以来被视作华特·迪士尼"无能侄子"的罗伊·E·迪士尼(Roy E.Disney)和他的合伙人斯坦利·古尔德(Stanley Gold)的强力支持。在这两人的帮助下，"临时拉郎配"的"艾斯纳－弗兰克"组合成功的从迪士尼家族的另一成员——罗纳德·米勒(华特·迪士尼的女婿)手中夺过了CEO和总裁之职。迪士尼2·0，由此启动。



艾斯纳(左)、罗伊·迪士尼(中)和弗兰克·韦尔斯(右)的合照

在这之前，有一桩当时看来无关大局的小事，在艾斯纳与米勒的铁王座之争战得火热之时发生：一位年轻的动画师被迪士尼解雇，表面原因是他的自主提案——以3DCG背景＋手绘角色的动画项目——《勇敢的小面包机》(The Brave Little Toaster)[注2]未获通过。事实上，这位好事、好持主见年轻人数犯其顶头主管之忌，主管正好逮住机会把这"鸡肋"炒成灰焦……这位年轻动画师离职后很快加入了卢卡斯影业的电脑特效部门——也就是皮克斯动画工作室的前身……这位失意青年正是约翰·拉塞特(John Lasseter)，时年27岁。

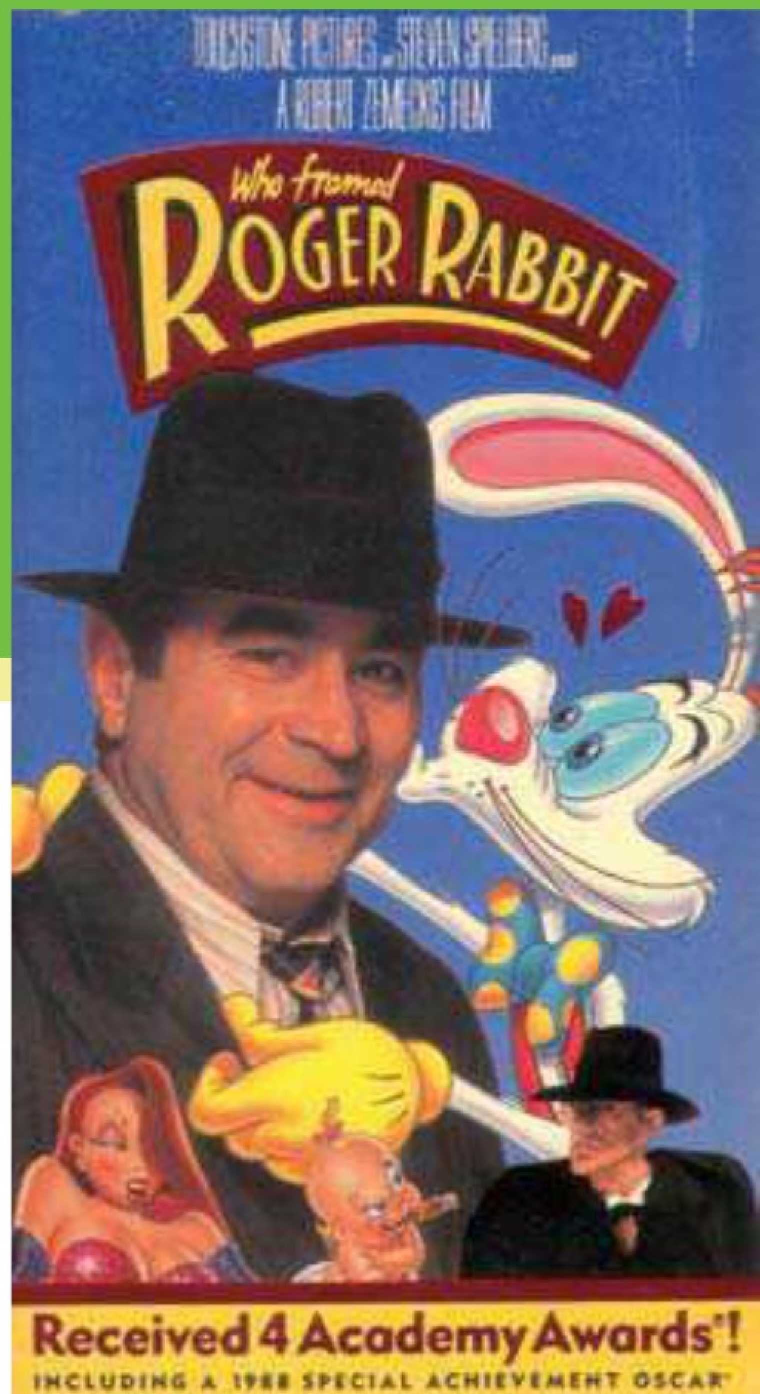
作为当时迪士尼制片厂CEO，米勒也曾与拉塞特的主管一道出席《勇敢的小面包机》的前瞻评定会，当时的米勒对拉塞特卖力热情的推介丝毫不为所动，简单粗暴地终止了这个项目。这种轻率的处理手法有失这位亲手打造了试金石影业品牌[注3]，批准《美人鱼》、《Tron》(1982年原版)等话题影片上马的经理人风范。对此，我们只能解释为米勒对动画事业确实不够用心，又或者他当时太专注于权力的游戏而无暇他顾了……

一开始的时候，新晋CEO艾斯纳也并不看好迪士尼的动画业务，只是碍于罗伊·迪士尼的情面(罗伊一直是动画坚定支持者，重返董事会之后主动请缨负责动画业务)，不得不敷衍一下场面。然而，当时对艾斯纳的指示亦步亦趋的卡岑伯格，却在与动画制作接触的过程中渐渐改变了看法，认为迪士尼动画大有可为，并不只是哄小孩的玩意。主管迪士尼影视业务的他多次与罗伊站在同一阵线，向艾斯纳要粮要钱要枪(例如引入皮克斯发开的2D动画辅助软件CAPS)以提升日趋触底的迪士尼动画质量。

注2：1983年，为了验证3DCG背景＋手绘动画的可行性，拉塞特曾请来《Tron》的制作成员帮忙，制作了一段测试短片——著名的"Wild Things Test"，这可能是世界上第一部CG+手绘的动画短片。

注3：试金石影业是迪士尼旗下的电影品牌之一，1983年成立，专门负责发行一些与迪士尼气场不合的重口、成人向影视作品，例如前面提到的《绝世天劫》，代表作还有《修女也疯狂》、《空中监狱》等。

《谁陷害了兔子罗杰》(Who Framed Roger Rabbit,1988)是一部真人+手绘动画相结合的电影，由罗伯特·泽米基斯执导(代表作《回到未来》、《阿甘正传》、《极地特快》)，工业光魔负责特效，由斯蒂芬·斯皮尔伯格制片，迪士尼出品发行。现在看来，这部电影比《玩具总动员》更像《无敌破坏王》的老前辈。这部片子也有原创的动画角色为线索人物，但最吸引人的还是本片所呈现的，既架空又有所影射的黄金时代动画业竞争生态和满满的怀旧风情……对动画迷来说更重要的是：本片有称得上“全动画明星全员集结”的超豪华客串阵容：兔巴哥、米奇、达菲鸭、唐老鸭、德鲁皮、贝蒂宝、本尼熊……这些所属不同公司，在不同年代活跃的动画明星原本八杆子都打不到一块去，在本片中的扎堆儿客串演出是名副其实的“一期一会”……绝对能瞬秒所有资深动画迷，让他们在电影院中裸奔三圈再泪奔三圈……



在他的任内，迪士尼推出了不少卖座的真人电影，在动画领域同样建树颇丰，例如被视为“美国动画全面复苏的冲锋号”——《谁陷害了兔子罗杰》(1988)和《狮子王》(1994)。另一方面，他虽然与艾斯纳的意见一致：不止一次拒绝了收购皮克斯的机会与提案；其后又数次引诱拉塞特回归迪士尼未果，但还是以他自己的方法促成了皮克斯与迪士尼的合作，在他的坚持与引导下，险些被砍的《玩具总动员》项目得以放行。

1994年，迪士尼高层第二次动荡期到来——对于卡岑伯格来说是最好的一年，也是最坏的一年。这一年，迪士尼动画的中兴名作《狮子王》上映，卡岑伯格为这部迪士尼当年预算最高的动画长片贡献了最初的创意点与保驾护航的心力。电影上映后好评铺天盖地，票房长居动画电影第一位，这个纪录直到10年后才被《史莱克2》超越。

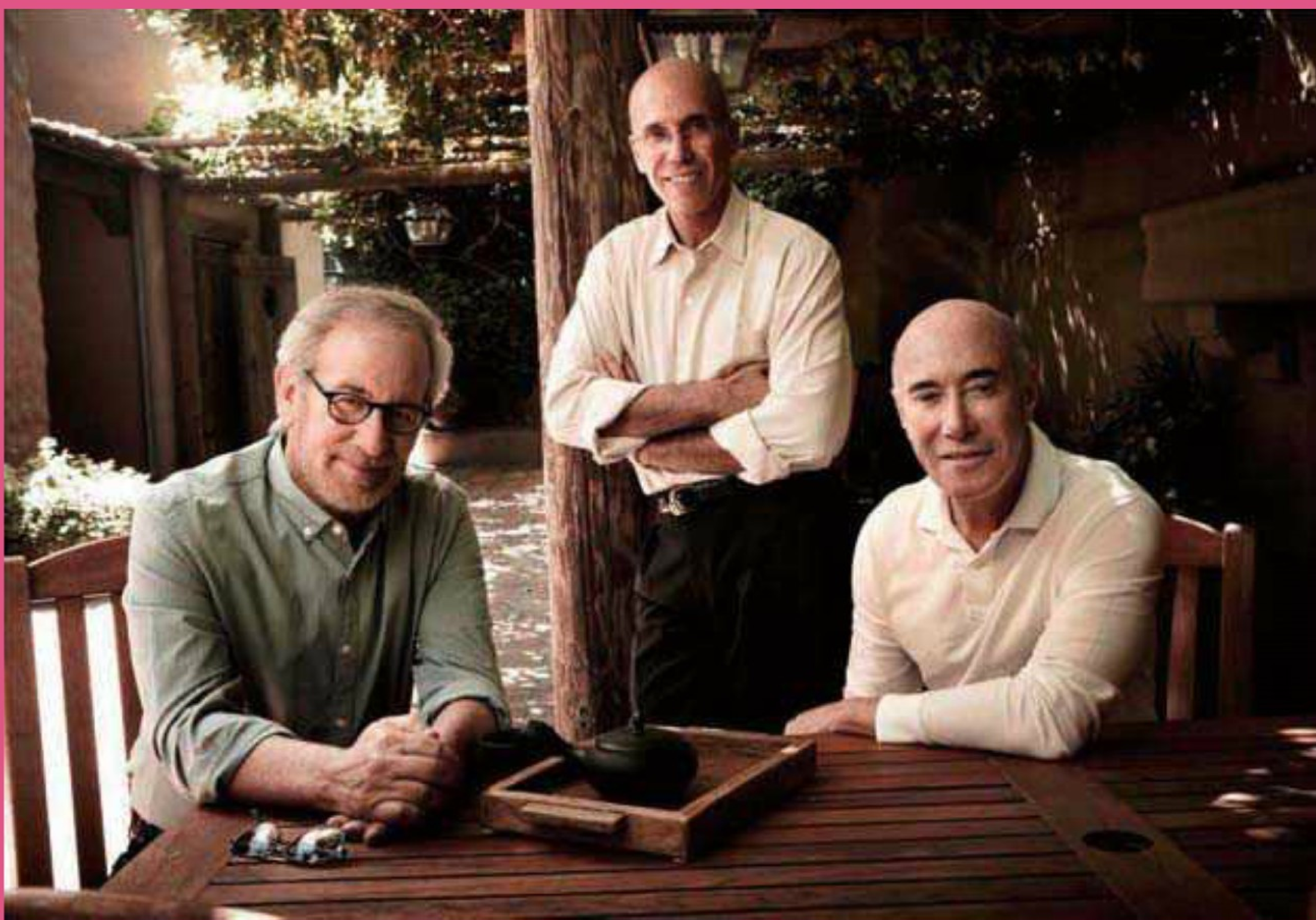
是年4月，被称为迈克尔·艾斯纳“万能缓冲地带”，迪士尼的二号人物——弗兰克·韦尔斯在一次直升机空难中不幸逝世。卡岑伯格一直认为长期的忠诚与业绩能让他填补总裁之缺——艾斯纳很早之前便曾在私下暗示过这一点。但在韦尔斯身亡之后，艾斯纳却否认曾有提拔卡岑伯格的考虑，转而让自己的好友迈克尔·奥维茨(Michael Ovitz)空降至总裁之位。两年后，艾又把奥维茨解雇，自己兼任总裁。

奉“朕即国家”为圭臬，以“创意型管理人”自居的艾斯纳，一直以来都视自己为迪士尼的正统继承者——尽管他不可能拥有“迪士尼”这个姓氏。喜欢事必亲躬的他，太容易察觉昔日忠诚的“金毛猎犬”——好学又精力过人的凯岑伯格在取得业绩的同时产生了与他类似想法……于是主从关系裂痕日增，隔阂渐深，没有了温厚持重的韦尔斯居中调停捣浆糊的话，这种关系可能很早以前就跨成楼脆脆了。这就叫功高盖主，树大招风，娘想嫁人，主要走你……类似的解释，似乎同样适用于拉塞特和他那位前迪士尼主管。

面对凯岑伯格的愤而辞职，其后展开对迪士尼的索偿诉讼这些事件[注4]，艾斯纳当时的感想是(至少表面如此)——他不可能找到比迪士尼更好的工作了。

艾斯纳的设想本质上完全没错，卡岑伯格确实没找到更好的东家(甚至没去尝试一下)，所以他为自己创造了一个。这就是改写业界格局，其后十年成为迪士尼最大对手的梦工场。

注4：根据迪士尼与卡岑伯格签订的合同规定，如果卡离开迪士尼，他可以一次性获得任内其所有管辖项目利润的2%作为补偿奖金。但当卡1994年离开迪士尼之时，艾斯纳一直拒绝支付这笔累积到超过1亿美元的奖金。1999年4月卡对迪士尼的诉讼走开始法庭审讯程序，约3月后迪士尼与卡达成和解，为此迪士尼至少向卡支付了2.5亿美元的赔偿金。



Dream Works的梦幻铁三角：(从左到右)史蒂夫·斯皮尔伯格、杰弗里·卡岑伯格和流行乐坛教父级制作人——大卫·格芬(David Geffen)，这个创业组合被媒体赞誉为“新生代的联美影业”[注5]。

卡岑伯格与斯皮尔伯格的友谊可以追溯到派拉蒙时代《夺宝奇兵》的片场，当卡岑伯格即将离开迪士尼的消息为斯皮尔伯格获悉时，他第一时间致电慰问，这通电话也是梦工场的创立所拨动的第一下扳机。而大卫·格芬与同样是卡岑伯格在派拉蒙时代的旧识，格芬当年就曾有过招揽卡岑伯格一同共事的想法。

这个兄弟帮与才华的铁三角组合，以其资历吸引了不少投资人和机构的注目，梦工场首批金主包括微软的联合创始人——保罗·艾伦(Paul Allen)，他向梦工场投资了5亿美元。

注5：联美影业(United Artists)是由卓别林、D·范朋克、M·壁克馥、D·W·格里菲斯在1919年联手创立的电影公司，在当时被视作对抗大制片厂体制的强力同盟。

当然，对艾斯纳的职业生涯而言，卡岑伯格的出走和二号人物任免的波折并不是致命打击，甚至连连轻伤的级别也算不上。迪士尼董事会在他掌控下10年，其中几位大股东都唯他马首是瞻，几近传声筒，少数敢于表达意见的董事都被他变着法子撵走。因此，面对他统治期后半段因轻率的扩大投资部署而接连出现的收益警报，还有除皮克斯外每况愈下的动画业务，他可以选择性失明，置若罔闻……直到20年前曾支持他的盟友也变成了他最坚定的反对者。

进入21世纪后，皮克斯在合同续约和拍片计划上与迪士尼时有龃龉，艾斯纳选择的回击方式是在国会听证会上不点名(但指向明显)抨击苹果电脑与iPod实质上是以鼓励盗版与侵权的方式获得盈利。众所周知，皮克斯的董事长乔布斯，同时身兼苹果的董事长和CEO……

说实在，以乔布斯与艾斯纳这两位眼睛长在头顶上，都有相似的死抠细节控制欲，事无巨细亲历亲为强迫症的大爷之德行，能相处个10年平安无大干仗，几乎都该去申请吉尼斯纪录了……然而定时炸弹毕竟还是炸弹，该爆的时候还是会爆得不留余地不可收拾。

2004年，在《海底总动员》(Finding Nemo)创下绝好的票房成绩(3.8亿美元)，又斩获奥斯卡最佳动画长片奖后，乔布斯毫不留情的掀了桌——公开宣布单方面终止与迪士尼续约的谈判。他与罗伊通电话提及此事时表示：等邪恶的女巫死掉之后，我们再一起吧……邪恶的女巫无疑是指艾斯纳。

当时已被艾斯纳先后排挤出董事会的罗伊和斯坦利则发动了“拯救迪士尼运动”，目标是在迪士尼年度大会上把艾斯纳轰出迪士尼。这一目标虽然没有立即实现。但艾斯纳不得不宣布放弃迪士尼董事会主席之位，随后又宣布提早退休，交出CEO之位，让罗伯特·伊格尔(Robert Iger)继任……

伊格尔上任之后的放的第一把大火，便是在2006年以豪烧74亿美元为代价，从乔大爷手中买下了皮克斯，让阔别迪士尼22年的拉塞特“回家”——这称得上是众望所归，但无论艾斯纳或者卡岑伯格都没有办到的事，也是迪士尼史上第二大的合并交易[注6]。3年后，第二件艾斯纳办不到的事伊格尔做到了：与好基友梦工场影业达成了为期5年的发行协议(2010-2015)，计划以试金石的名义发行大概30部梦工场电影[注7]……又2年之后，迪士尼神奇的买下了超级英雄漫画/电影业的当红炸子鸡——漫威(Marvel)，今年10月底则签下了经营着一个遥远银河系的卢卡斯影业(哦也，卢卡斯与皮克斯再次“同一屋檐下”了)……接下来还有什么玩儿呢？会轮到谣言满天飞的孩之宝(Hasbro)及旗下的美国大兵和会变形的钢铁巨神吗？

迪士尼3.0——变形！合体！出发！



迪士尼3.0四天王：(从左起)艾德文·卡特姆(迪士尼动画工作室和皮克斯总裁)、乔布斯、伊格尔、拉塞特(迪士尼动画工作室与皮克斯的首席创意官)

注6：迪士尼史上最大的并购案是买下Capital Cities/ABC，迪士尼为此支付了190亿美刀。

注7：由于梦工场动画早在2004年已从梦工场中分离出来独立运营。因此梦工场与迪士尼合作的发行计划并不包括梦工场动画的所有作品。梦工场动画现任的发行商是派拉蒙，但从下年开始到2018年，20世纪福克斯将负责梦工场在美国及全球的作品发行。《守护者联盟》将是最后一部由派拉蒙负责发行的梦工场动画。



韩索罗船长和楚巴卡大副对加盟神圣迪士尼帝国表示情绪稳定，要继续努力做好本职工作，永远团结在以三位公主为核心代表的迪士尼帝国最高枢机会议周围(莱雅公主：你个死花花肠子！)……起码比向黑暗腐朽、高层裙带关系一团糟(卢克：我爹才不是那个嘟嘟·嘟嘟[敏感词消音]！)的银河帝国投降强然后被冻成人体浮雕强多了不是吗？(……咦，等等……那些红色光剑怎么回事？)

Stage2: 感情VS成年

1.0版的迪士尼，是兄弟戮力同心，白手兴家，是移民家族后代以血与汗铸就金色美国梦的时代。光荣与骄傲属于迪士尼兄弟与“九长老”为代表的第一代迪士尼动画人，在如同“西进运动”的美国动画黄金时代，他们以毅力为标尺，以毅力为准绳，在狂野而缺序的竞争中圈出自己的领地，修筑别具风情的怀旧故事小镇，铺设高品质动画的铁路贯通全国……建立在此基础上，名为“迪士尼乐园”的神奇城堡更是释放迪士尼长久以来梦想与激情能量的盛大舞台，帝国的第一都城于焉诞生。

这个时期，虽然有华纳(动画代表作：兔巴哥、达菲鸭、翠儿领衔的《乐一通》[Looney Tunes]系列)、派拉蒙(代表作：《大力水手》、《超人》、《鬼马小灵精》)这两位老对手，还有后来的新贵米高梅(《猫和老鼠》、《德鲁皮》)等几个影业巨头轮番进逼，但1.0的迪士尼帝国基本所向披靡，不可战胜。

大获全胜的1.0的迪士尼文化，开始成为美国主流文化的一部分，其价值观融入了这个国家星星与条纹的间隙深处，在红白蓝以外飘扬，是最婉约又最华丽的美利坚之彩。

2.0版的迪士尼，是曾经伟大的独裁者——艾斯纳统治的帝国。他在内有财政困境，外有被恶意并购压力的围城中继承迪士尼的权杖，以铁腕与智慧撬动绝境，统帅有力之士开疆辟土，来、见皆征服。治国二十有一年，西征建欧洲迪士尼，东伐购ABC，收米克拉美斯，并福克斯家庭频道等大手笔战役虽非全功，亦有轻出草率之嫌，但把迪士尼帝国打造成娱乐业第一巨擘也是不争之事实。在艾斯纳治下前10年也是迪士尼影视库资产充盈麇实的10年，真人电影与动画名作迭出。

然而，艾斯纳任期后半变故频出，人才与收益流失严重。更致命的，是他不可避免的装

备了众多独裁者的最小公约数性格——多疑记恨，寡情善变。终于成也萧何败也萧何，当21年前迪士尼的外困内乏窘境再次重演之时，他被当年全力助拳盟友迫退下野，黯然离去……这种英雄崛起的华丽以及悲剧性的谢幕，完全不输给一部莎翁剧作。

有一点不容忽视的是，艾斯纳的薄情寡义催生出迪士尼迄今为止最具攻击性的宿敌——梦工场。在很多意义上，梦工场才是卡岑伯格心目中的迪士尼，2.5版的迪士尼。

保守谨慎如迪士尼，争议性或者稍显重口的题材会以试金石、米克拉美斯的名义出品。梦工场则比较生冷不忌，真人电影既有《世界大战》、《变形金刚》这样的商业大片，也有比较文艺的《革命之路》、《尘雾家园》，比较黄暴囧的《欧洲性旅行》(Eurotrip)和《拜见岳父大人》，政治色彩浓厚又颇具争议的《慕尼黑》等。

在动画方面，追求成人化的趣味是卡岑伯格在迪士尼时代便一直坚守的理想，就如同皮克斯的拉塞特总是把“为故事，为角色注入感情”的视作最高信念年年讲月月讲一样。梦工场的前期的动画都在以“凡是迪士尼反对的我们就拥护”的偏颇方式去执行卡岑伯格的理念，例如严肃写实的《埃及王子》，例如坚持动物不说人话的《小马王》……这类完全按真人电影套路出招的动画片，说实在完全不适合儿童观看，只有部分成年观众或者动画宅才会真正喜欢上。2001年《怪物史莱克》算是“反迪士尼”的巅峰之作，也是梦工场第一次转型测试，实验结果证明了让成年观众与较低龄观众一同找乐子非常可行——当然，这种结果早被皮克斯以不同形式实践了多次。从《史》以后，尤其是2004年梦工场动画从梦工场影业中独立出来之后，卡岑伯格的心结似乎日渐解开，像《功夫熊猫》、《驯龙高手》这一类走卖萌路线的片子自不必多说，连原本充斥着“纽约客下乡”冷笑话和段子，骨子里更偏重成年观众的《马达加斯加》也开始放下身段娱乐低龄观众……

顺便再八卦一下，梦工场与皮克斯本来有机会成为关系不错的盟友，至少是友好的同行。前面提过，卡岑伯格对皮克斯有提携之恩，《玩具总动员》陷入困境时他拉了皮克斯一把：不但力主不应砍掉《玩》项目，还建议包括拉塞特在内的主创人员多去看一些“兄弟电影”，以打造更好的故事……这个建议在很大程度上塑造了《玩》其中一个重要的感情核心——伍迪与巴斯光年“不打不相识”建立的手足之情。可以说没有卡岑伯格就不会有《玩》，而皮克斯的成功时间表可能因此推后一点，于是迪士尼3.0的升级进程也可能被间接影响……以机械的因果论来思考的话，命运还真是喜欢安排一些的不那么酷的玩笑呢。

同样因为与上司的矛盾激化而被驱逐出迪士尼的卡岑伯格和拉塞特，也应该有某种程度的共同语言才对。事实上，在1994年之后很长一段时间，拉塞特出于尊敬和礼貌都会主动打电话与卡岑伯格闲聊扯淡。

另一个鲜为人知的故事是，办公地曾经同在旧金山湾区的皮克斯与PDI(梦工场的CG动画制作子公司)算得上是交往10年的“老相好”，在PDI没被梦工场收购之前，两家公司经常相互介绍广告制作业务的客户，《玩》正式开工时，人手不足的皮克斯还从PDI“蹭”了几个核心制作人员……

这一切都被“蚂蚁战争”所终结。

这个当时被媒体重度围观的话题事件，从结果来看很简单：梦工场的《小蚁雄兵》故意把上映档期定在同类型题材的《虫虫特工队》相近的档期内，意在对后者的票房造成影响。卡岑伯格此举可谓十分不智，尤其是《虫虫》开工在先，更何况《虫虫》上映档期和大致构想，是从拉塞特路过拜访卡岑伯格的闲聊中获悉的……先不论梦工场是否有山寨皮克斯的创意，光从利用拉塞特的善意这点上来看，卡岑伯格便有失厚道。

但是，事情还是该追根朔源两面看：《虫虫》安排的上映日期原本就是迪士尼挑起的刺头，意在搅黄梦工场的动画长片《埃及王子》的票房——在梦工场计划中，《埃》才是第一部上映的长片。咽不下这口鸟气的卡岑伯格于是铤而走险出此下策……

拉塞特后来也明白到“蚂蚁战争”并非针对自己或者皮克斯，他的友谊只是成为了艾斯纳与卡岑伯格对掐的牺牲品……但从此之后，拉塞特再也没有跟卡岑伯格说过一句话。2.0时代的梦工场与迪士尼的恩怨毒素，也许以某种形式残留到了3.0时代……

3.0的迪士尼还很年轻，但已在动画方面形成了左有皮克斯，右有迪士尼动画工作室，中有拉塞特坐筹帷幄的大格局。拉塞特同时也兼任华特·迪士尼幻想工程(Walt Disney Imagineering)**[注8]**的创意指导，他的直线上司就是迪士尼公司的CEO伊格尔，可谓一人之下。也因此，拉塞特可以在更高的层面上整合、分配、优化迪士尼的动画资源，从容的计划一些更有冒险色彩的尝试——他确实这样做了。



注8：成立于1952年12月16日的华特迪士尼幻想工程(Walt Disney Imagineering，WDI)是负责设计和建造世界上所有迪士尼主题乐园及度假区的迪士尼子公司。该公司设计的作品不仅包括迪士尼各个主题乐园，也包括两艘迪士尼游轮，除此之外该公司还承接一些更小的项目，比如涉及某些电影和迪士尼歌剧、舞台剧的特别场景等等。

尽管经历了中途换导演风波，《闪电狗》却出人意料的在18个月内完成了制作——要知道普通CG电影一般制作周期都在3年或以上，更何况这是一部3D立体电影。拉塞特在故事开发和换导演指示方面起到了关键作用，这部“动物版《楚门的世界》”世界总票房达3亿，是迪士尼动画工作室少有的“又快又好”的秀逸小品。可惜的是，这部片子与皮克斯的重磅作品《机器人总动员》在同一年上映(而且《机》上映在先)，观众的注意力都被Wall-E捡走了。

所以我们看到了比以往皮克斯作品都要刺激、紧张，也带有一定“成年阴暗”元素笼罩的《汽车总动员2》(2011)与《勇敢传说》(2012)。不过，这两片子……长得实在太像好基友梦工场捣鼓的作品了，也难怪遭遇某些伪粉丝各种不屑各种喷。

迪士尼本部动画工作室其实“实验作品”更多，既有继承2D动画光荣传统的《青蛙与公主》(2009)，3DCG长片则有《闪电狗》(2008)、《长发公主》(2010)。然后，迎来了震动业界，让老游戏玩家一边喷爆米花一边飙眼泪的《无敌破坏王》(以下简称为《破坏王》，这片子后面会重点谈到)。

这些片子与梦工场作品的各回合的较量中，让我们看到了皮克斯与迪士尼动画人过人的勇气与决心。3.0的迪士尼，继承华特·迪士尼魔法与领地的巫师的学徒们，在微观的尺度上不仅仅能以传统，也能以新的技术、手法去表现“细微之上的细微差别”**[注9]**——角色的感情，纳须臾于芥子；更应该勇敢的在更大的尺度上航向前人所未至之境——更深邃更广阔的故事与世界。

正如《玩具总动员》中巴斯光年的著名台词——To infinity……and beyond!

注9：迪士尼的“九长老”之一弗兰克·汤玛斯（Frank Thomas），曾写过一篇文章，认为CG动画技术难以表现“细微差别之上的细微差别”——细腻的动作，逼真的对话，精妙的绘图等。这是他在参观卢卡斯时代的皮克斯工作室后得出的结论。后来，他承认当时的看法有偏颇，还与好友奥利·约翰斯顿（Ollie Johnston，也是九长老中的一位）一道为布拉特·伯特执导的电影《铁巨人》（The Iron Giant，华纳出品，部分采用CG技术），与《超人特工队》客串献声。

Stage3: 3.0 VS 破坏

《破坏王》开端部分的反派角色互助恳谈会“一游一会”（Bad-Anon：One Game at a time）中的一幕，又名“第一次观众宅度随堂突击小测试”……

以前排中间的《吃豆人》为起点顺时针点个名吧：

来自《吃豆人》的幽灵头目克莱德（Clyde），来自《正义审判》（Cyborg Justice）的黄色机械人，《光明力量》的女巫米沙娥拉（？），《兽王纪》的内夫（Neff，紫色犀牛），眼魔（Beholder）[注10]，《真人快打》的加纳（Kano，你没看错，一个M级游戏角色乱入了一部G级迪士尼动画电影哦！），《死亡之屋》的丧尸（吃人……血肉……救救孩子！），《快手阿修》的拉尔夫，原创角色“萨廷”（Saitine，有点像《地下城守护者》的Horny，又有点像《大菠萝》的大菠萝），《真人快打》的忍者毒烟（？），《超级玛里奥》的库巴，《街霸》的桑吉尔夫和维加，中间夹着一个来自《索尼克》的蛋头博士。



注10：“眼魔”是一种D&D设定中原创的怪物，特征是头部有一只大独眼，没有身体，多只触手从头部长出，部分触手上会出长小眼。不少游戏中出现直接引用此设定，或出现造型类似的怪物，例如经典PC游戏《魔眼杀机》（Eye of the Beholder）。

结论先放在这里好了：《无敌破坏王》（Wreck-It Ralph）是一部前代未见的迪士尼动画，并且只有在迪士尼3.0时代才能做出的作品。对于迪士尼而言，这片子的大胆与决心确实只有“破坏”差可比拟，《破坏王》这个译名的本身，也似乎寄托着某种期待与隐喻。而对于迪士尼忠实粉丝而言，这个关键词的震撼程度大概只有2.0时代的巅峰之作《狮子王》中核心概念——“Life of Pi”（哦，划掉，不好意思串词了）“Cycle of Life”才能比肩。

光说不练黄花菜都会着凉，就让我们比划比划好了。来来来，快速问答时间——

Round1：

问：在《破坏王》之前，迪士尼制作的以“坏蛋/反派”为主角的动画长片有哪几部？
答：零。

哦，有人想说《怪物公司》吗？以惊吓小孩子为职业的怪物为主角的这部电影确实符合（伪）反派这个标准。但《怪物公司》属于皮克斯，而那个时候的皮克斯还不属于迪士尼……OK，下一位？《变身国王》？《钟楼怪人》？别逗了，这两片的主角连个“坏”字都不会写……

当然，没有才是正常的。

迪士尼1.0时代的作品给人的总体感觉是吃着火锅唱着老歌，饱览沿途旖旎风光，有种黄山归来不看岳的优雅。2.0时代的迪士尼尽管在选题与主题挖掘上多出了不少探索的维度，尝试在温情、怀旧的外皮下露出一些成人化的棱角……但也仅此而已，过度拘泥于“维稳”的诉求，片子是无法达到《怪物公司》和《破坏王》这种充满颠覆感的趣味高度的。相对而言，执着于“为迪士尼所不为”的梦工场倒是善于此道，一部《史莱克》就把迪士尼的“后宫”戏说的戏说，戏虐的戏虐，耍了个底朝天……

《破坏王》这种企划原本应该永无出头之日才对，迪士尼动画88年历史确凿无误的告诉了我们这一点……直到拉塞特归来——这位喜欢把夏威夷衤衫和网球鞋当正装穿的胖子，在皮克斯时代经常会谈到的创意技巧就是：我最喜欢去探索那些“最不可能的故事”。

Round2：

问：至今为止，哪一部迪士尼动画让部分观众莫名其妙，又让另一部分兴奋莫名？
答：《破坏王》，必须的。

这确实是第一部让某些观众看得不太懂的迪士尼动画……例如：为何游戏的不正常因素——bug会如此受瞩目？有些bug为何如此受欢迎，另一些却受人唾弃？为何游戏世界中会存在一些“不见光”的关卡？为何快手阿修的大厦室内外的“装修”充满了“锯齿”和“马赛克”？为何大厦居民举手投足一卡一跳极不自然，走路活像跳大神？

如此种种，没玩过电子游戏，不曾沉迷其中的观众恐怕已经满脸莫名惊诧的黑线，心里嘀咕这种笑点有点生冷有点超展开……但与此同时，有一定游戏经历的观众如你我，却被搔着了痒处，在享受中忍俊不禁，甚至开始在旁人的侧目中在座位上摇来滚去……带着小朋友一同观影的“懂行”父母，恐怕需要极大耐心与毅力去一一解释这些“异象”，边忍笑边在孩子期待的目光中一本正经的解说那些槽点……该多累啊！

有人也许会抬出那部不争气的《四眼天鸡》来做反证，证明迪士尼之前也曾努力过去捣鼓过这类“宅笑话”。

嗯，我们姑且放下云泥之别这两片素质差距不提，只说说本质区别：《四眼天鸡》是属于那种即使不懂n个梗也不影响观看的片子，这些梗之间并无横向联系，说白了只是为了恶搞而恶搞穿插的硬搞笑。

但《破坏王》则不一样，在关键设定和关键情节上都填装了浓厚的宅趣味，一梗不懂便可能影响后续梗。最明显的例子就是云妮（Vanellope）这个女主角。不明白云妮是带良性bug的可操作角色（还是隐藏角色）的话，对剧情的理解会带来诸多不便：首先是为何会有这样奇怪的角色存在于Sugar Rush的世界中？她何德何能竟能在未完工的关卡中来去自如，连糖果国王也无此大能？为何她能如同《新世纪GPX》发动“Zero领域”一般瞬间“穿透”对手？……如此种种，都是基于一种名为“你懂的”假定基础上展开的剧情推演。这些设定既然“你懂”，本片中便基本“不解释”了——就像平面几何中的公理，你有必要去证明“两点之间直线最短”吗？对于多数ACG宅来说，这种“假定大家懂——加速展开”完全就是理所当然的，合理到不能再合理的演出方式。

灯光暗下之后，屏幕亮起之时，挂着迪士尼幌子的《破坏王》竟一下子以迅雷不及掩耳盗铃之势强制把观众们分拨儿站队，并且保持队形始终，当真是前代未闻的一大独裁！严重破坏了迪士尼温良恭俭、平易近人的优秀传统和观影秩序……实在太坏了，最多只比强卖切糕的好一点点！

Round3：

问：在《破坏王》之前，以虚拟世界为主要舞台的迪士尼动画？
答：……搞笑吧您？

即使算上挂着迪士尼名号的真人电影，以虚拟世界为主舞台，又能让观众记住名字的片子大概也只有一新一旧的《Tron》而已（挂上“米克拉美斯”和“试金石”马甲的不算）。

虚拟世界倒也罢了，毕竟CG动画是这类世界观作品最好的表现方式。但糟糕的是，《破坏王》还是一部让观众眼睛忙不过来的迪士尼动画，本片号称塞进了近百号客串的游戏角色，大部分还没有台词，只是走过路过正脸都不露一个的……更糟糕的是，这是一部该死的立体3D电影！“中央车站大堂”和“拍打酒吧”（Trapper）的几场戏，前景、中景、后景都有非常多的游戏角色在悄悄的刷存在感，甚至一些一闪而过文字或者小道具也有海量的“暗号”让宅人互通同步率。因此，产生“给我一个暂停按钮”的妄想，又或者是“一定要把这片子重看个n回看个爽快”的豪情，也是非常正常的想法……

这种信息量巨大的场景穿插，在迪士尼动画中也算是前代未闻——除了《破坏王》的前辈《玩具总动员》之外，但《破》在数量等级上已经完全青出于蓝了。

Final Round：

问：所以说《破坏王》的伟大之处，在于这是一部宅电影吗？
答：当然……是错的。

尽管有着全新的题材，新锐的设定，新鲜感十足的情节构造，但《破》在本质仍旧是个老掉牙的睡前故事。这个故事有关成长，有关如何认识自己的价值，如何与他人相处、交往……以及在最艰难的时刻，如何勇敢的选择我们和他人共通的未来。这些故事的要素远在人类的童年时代已经被壁画、被寓言、被刀笔所描绘雕琢，被我们先祖长辈耳口相传，而我们很可能同样会向我们的后代讲述类似的故事……只不过抖出故事的“包袱皮”可能会稍微有点不同：我们的主人公并非居住在一个“很远很远的地方”，而是生活在另一个维度，另一个位面，或者“古老的银河系”；他可能不会脚踏五色祥云而来，没有百般变化的能耐，但很可能端着造型可笑的激光枪，遇上几个不靠谱的朋友，开着违反物理法则的交通工具，一边破坏世界一边挽救它，以及自己的声誉……我们可以通过屏幕、按键或者滚动条窥见他的人生的一页，分享他的冒险以及心路历程……

为什么不呢？你还没在电影院中遇见那些站在你身前身后，笑中带泪的我们的队友吗？虽然有点傻有点天真有点宅，但这当中也有热血、梦想与不老的情怀……

纵使万物皆虚，笃行诸事皆允——这就是属于我们的故事。也属于3.0的迪士尼：本色、有锐角、演出趣味3倍速！

Stage4: 未来VS未来

2006年是个非常有趣的年份，正好处在21世纪开始到目前为止这11年的中间（←废话）。

这一年除了皮克斯与迪士尼合体，迪士尼进化为3.0值得大书特书之外，可能也是美国的CG动画长片市场的一个历史性的临界点。在这年之前，全CG制作的动画长片不过每年3、4部，制作公司不过皮克斯、梦工场、蓝天工作室等，不用扳完一只手的指头能数完的寥寥几家，市场是一片孤帆远影的蓝海。

但在2006年，这两个数字都翻了1倍——CG动画电影上映总数和参战制作机构数量都翻了翻，这一年上映的CG动画电影有9部之多，称之为“爆发式增长”也毫不为过。

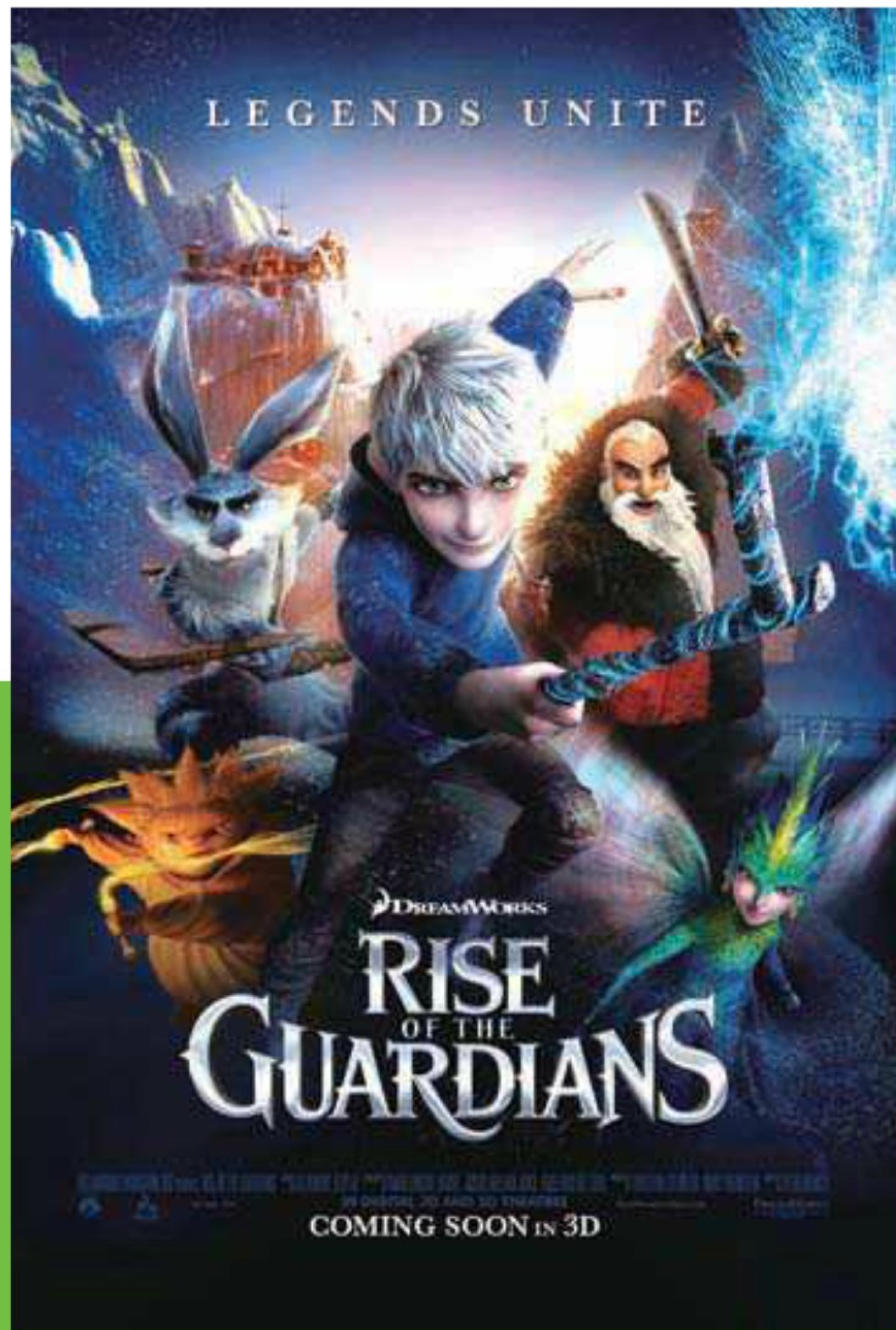
在3D立体电影大潮来临的2010和2011年，大家都觉察片到长较短，不需要昂贵的3D摄像机拍摄，通过后制就能获得最佳效果的CG动画是最适合“3D化”的片种，于是制片竞赛进一步升级。这两年美国本土制作的CG动画电影数量已经增长到了每年14部……梦工场动画更在2010年成为了第一家一年上映3部CG动画长片的制片公司［注11］。

渐渐的，我们发现2006年后的美国动画业界又开始回到了二战后群雄争霸的混战局面。当票房前100位的CG长片在世界范围内取得每部近1.3亿美元票房收入时，任何制片公司都无法忽视这片曾经是蓝海上新大陆。于是大制片厂又开始重组动画部门或扶持第三方工作室，加大对动画制作的投入，一如80年前故事。

这个市场又拥挤得需要交通管制……不，也许是航空管制了吗？

那么，未来之路，路在何方？

制作费用高昂的美国动画长片，尤其是剧场上映用的原创作品，似乎注定了不能像日本动画那样进行市场细分，然后通过无孔不入的周边授权分割以收回各投资方的投入，甚至利润长期化。在好莱坞大制片厂体制下，美国动画长片在企划阶段开始就必须假设片子能够面对最可能多数的观众群体，并从中获取最大的收益，这是制作管理的常识，也是低龄市场如此拥堵的症结所在。当然，青少年与成年市场因为各种原因长期不受重视，产生了观众断层也是不争事实。



《守护者联盟》拥有绝佳的设定，像是《美国众神》背景故事加上《哈利波特》青春黑暗路线，附以《复仇者联盟》那种团队群戏演出，还有梦工场传统的大明星配音阵容保驾护航……可惜的是多个角色的“故事驱动力”严重不足，1+1>3的群戏加乘效应没有体现出来。这是派拉蒙负责发行的最后一部梦工场动画作品，而之前梦工场与派拉蒙的发行续约谈判并不愉快……以阴谋论的角度来说，也许这就是这部具有“大作相”的片子，如此有失水准的部分原因。

注11：梦工场在2010年上映的三部CG长片是《驯龙高手》、《穿靴子的猫》（Puss in Boots）和《超级大坏蛋》（Megamind）。

路，其实已在脚下。今年，我们看到又欢乐又热血又有点宅向的《破坏王》，还有试图在低龄化中掺入更宏大格局和黑暗调子的《守护者联盟》，虽然两者在行军路线上天差地别，但奔向的终点却可能相去不远，甚至是同一个——都是为挑战制作传统的底线而来。

即使这两者都称不上是越界之作，但最起码离那个玻璃天花板又近了一步，也许是最后一步……

2013年，敬请期待！

小编与上帝

《游戏·人》第49辑 读者调查

1.您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2.目前《游戏·人》光盘附送内容以日系游戏与动画的歌曲为主，您是否希望听到更多不同类型的游戏音乐？
3.您对于作为读编交流所用的"小编与上帝"是否有改进建议与看法？

欢迎您的来信，我们将继续为参与者送出精美ACG刊物。



随着2013的到来，《游戏·人》也与各位读者一同进入了新的一年，因为物价上涨带来的成本压力，本期开始，《游戏·人》售价将小涨两元。近来我们一直致力于提升杂志的质量，不仅把光盘改为了DVD，也陆续增设了不少新栏目，所以虽然涨价肯定不会是受欢迎之举，却也是无奈的选择，希望各位读者们多多谅解。2013年，《游戏·人》将继续为各位游戏人们提供最好最专业的游戏文化信息，新的一年，让我们携手共进，一起见证杂志的成长与发展。

●哈尔滨 张博宇

对于本期杂志我是满意的。喜欢卷首语、游人小说和《天尊之困》，尤其是《天尊之困》，这样的恩怨类文章很能为玩家解释多年来的让玩家看不懂的游戏质量波动事件，有深入研究的必要。特企太短，说不上喜欢或不喜欢，觉得短文在内容、形式、结构上无法容纳特企中能被深入探讨的东西，在《雅乐道》、《行尸走肉》这两篇文章上反映尤甚。

最近希望杂志能否介绍一下比较实用、能从中学习到知识的游戏：包含日常生活中蔬菜的储存期限、庄稼的生长周期和管理、电路烧坏后的修理、房屋建筑的受力结构、汽车发动机设计时考虑的问题之类的游戏。我不知道有没有这样的游戏，不过《大富翁》中炒股票、买黄金地段地产能挣钱这好歹也是知识啊。产生这样的想法是由于上个月看到日本的一个系列漫画《欧姆社学习漫画》，其中以实际应用的形式将学校教的各种理科知识用漫画的方法表现出来，比如统计学的漫画以街边冷饮店中冷饮的销量和气温入手，明确告诉学习者这门学科可以在商业中预测销量。这种漫画让我读来津津有味，解开了当年上学时困扰我的"学这东西将来干什么用"的疑惑，漫画明确了实用的目标，让学习者不会为了学习而学习无聊的死记硬背。

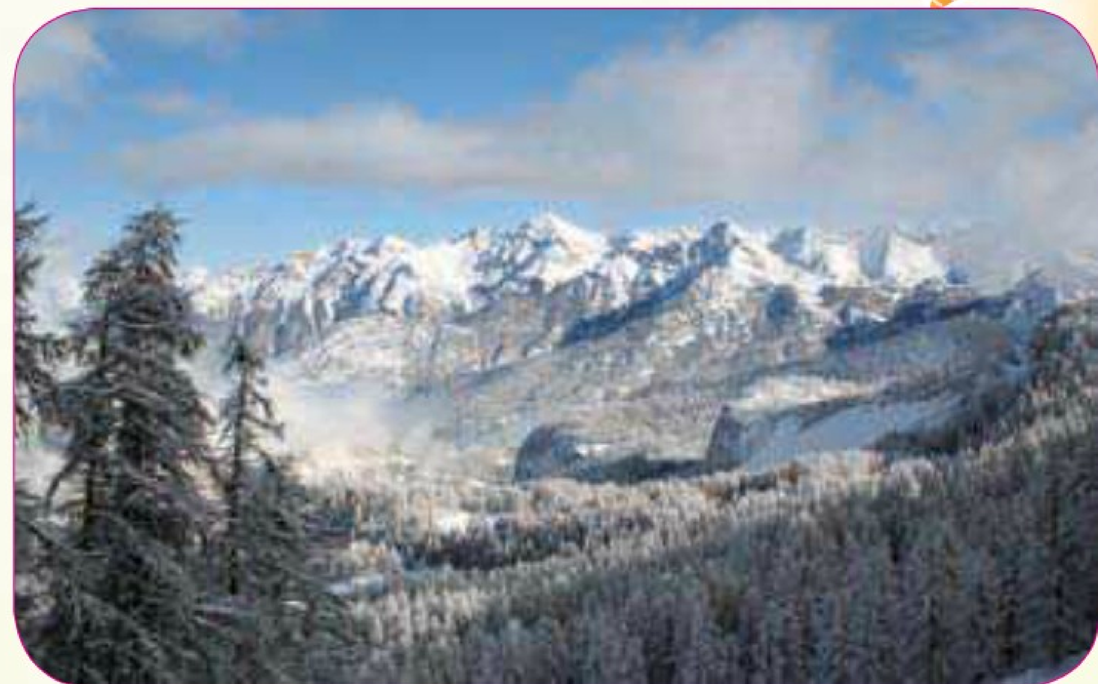


感谢张博宇读者的来信，也谢谢您对于上期杂志内容的赞赏。关于迷你特企的规划，我们当初的想法是要把特企内容的广度再进行扩展，在把握住与游戏相关这个前提下尽量涉及到更广的领域，带给各位读者们不一样的文化信息。当然，作为一个初步尝试，可能会有一些不尽人意的地方，例如您提到的文章深度上有所欠缺的问题，也是我们日后会努力改进的地方，希望在下一次特企当中能够呈现更好更多更精彩的内容。而关于你最后提出的意见，我们非常赞同，寓教育于娱乐是学习的最佳形态，不过目前无论是教育界还是游戏界都没有完全做到这一点，教育界崇尚稳健的教育方式，而游戏界则往往会出于游戏性考虑而简化现实中的元素，使得游戏中的知识并不能应用到现实生活当中。这是一个不错的题材，不过为了避免整篇文章中都是《脑白金》之类的益智游戏，我们需要更仔细地考虑如何去制作，这里就不多说了，请期待日后杂志上登场的相关内容。

●Email 劳拉爱拉劳



新一期《游戏·人》，封面是女刺客艾芙琳，封底则是《DOA5》几位"整容"后的女格斗家，作为一个女读者，还真是感觉到女权主义的胜利和浓浓的自豪感——开玩笑啦，我觉得《游戏·人》一向是很公正的，没有什么性别对待上的偏颇，虽然游戏圈子里的很多东西似乎都是天然为男性而设，但通过《游戏·人》，我还是接触到了许多游戏文化内容，而这些内容，连我们女玩家也可以享受。当然，我对于这期的"传世之书"里提到的《GTA》还是有种天然的厌恶，虽然喜欢沙箱这种游戏形式，却非常不习惯各种沙箱里常见的暴力题材，什么时候才能有一款专门为女性玩家制作的沙箱游戏啊！





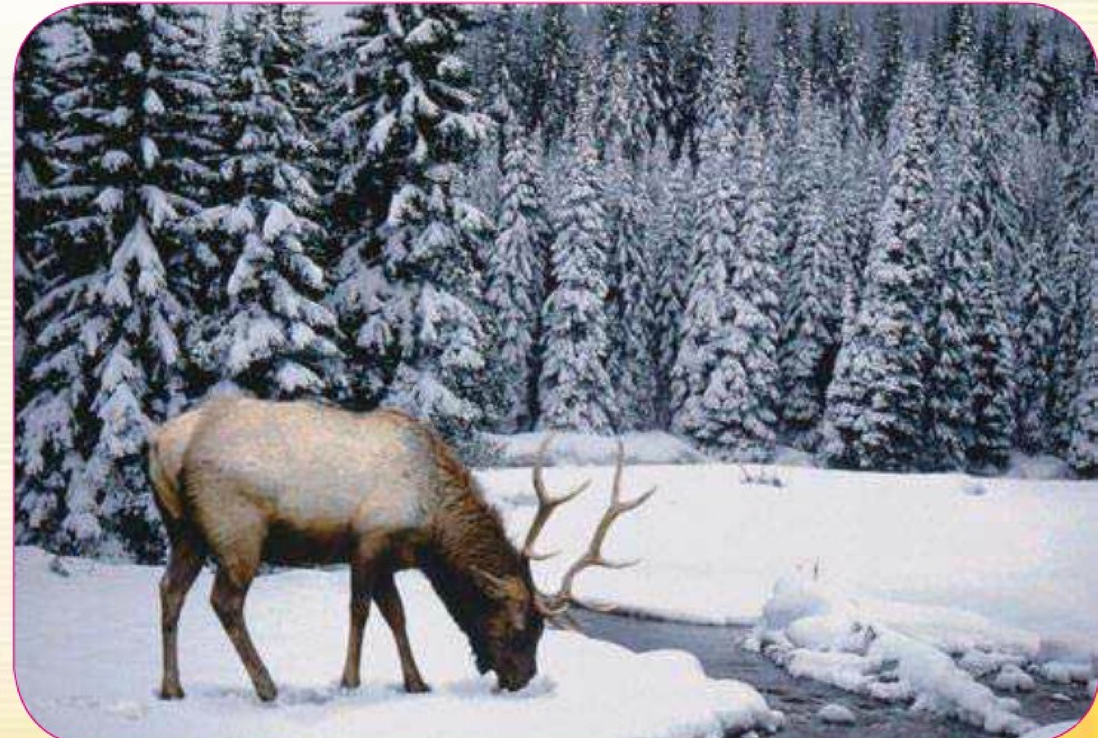
难得有女读者来信，深感荣幸，《游戏·人》内容涉及到游戏界的方方面面，像《GTA》这种大受欢迎但又五毒俱全的游戏也是游戏界的一部分，难免会有提到的一天，所以我们对于您感到的不快也只能深表遗憾了。如果您特别喜欢沙箱类游戏，其实日厂的许多沙箱作品也是能够满足您对于萌的需求，例如近期3DS上的《跃出 动物之森》和《幻想生活》都是相当不错的沙箱式作品，画风和游戏内容都相当对女玩家口味。

●Email 华子龙

希望近期《游戏·人》能够回顾一下《实况》和《FIFA》互相学习与竞争的进化历程。又或是从起源上说说日式和美式RPG的异同。



华子龙读者再次来信，提出了两个非常不错的题材建议，今后如果有机会，我们将会在杂志上刊登相关的内容，敬请期待。



2012 年玛雅预言的世界末日已过，生活照旧，工作与学习也要继续。撇开自娱自乐的精神不提，其实我们倒不妨将这个“世界末日”看作是一个转折点，换个视角与方式思考自己手中的未来，说不定会有不同的收获。或许在每个人脚下的路上，沟壑与障碍并不是问题，一成不变才是扼杀未知与希望的最可怕敌人。

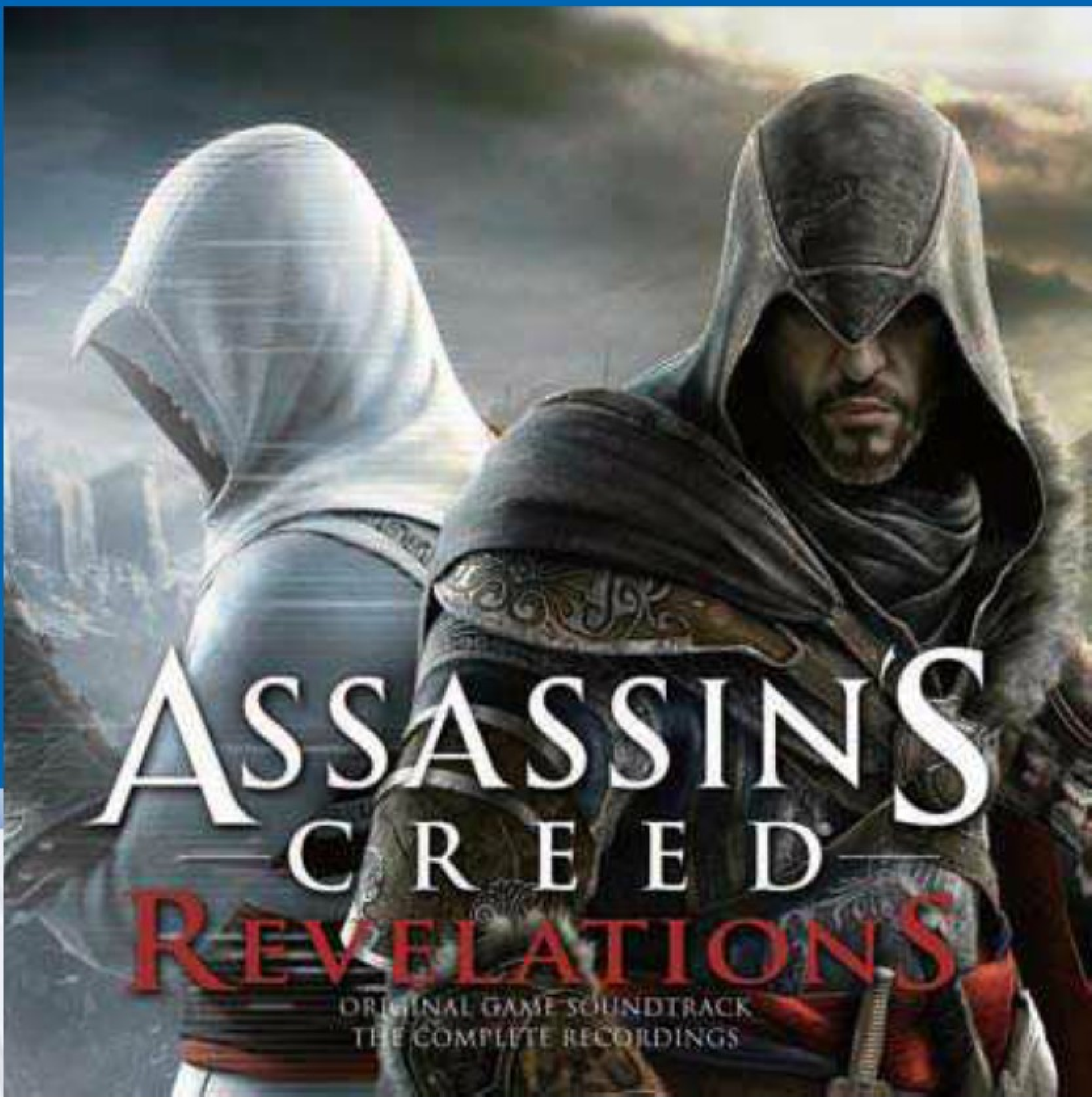
言归正传再顺带说明一下音乐文件的打开方式。将 DVD 放入电脑光驱内，以数据方式打开光盘主根目录，找到“游戏・人 第 49 辑 音乐收藏”的文件夹，之后就能随意拷贝到自己的播放设备内进行欣赏，音乐文件均为常见的 mp3 格式。

序号	曲目	出自	演唱者
01	《刺客信条 启示录》主旋律	跨平台游戏《刺客信条 启示录》	–
02	Wings of the legend	PS3 游戏《第 2 次机器人大战 OG》主题曲	JAM Project
03	No pain，No game	TV 动画《惊爆游戏》片头曲	ナノ
04	Overfly	TV 动画《刀剑神域》片尾曲	春奈るな
05	BRIGHT STREAM	剧场版动画《魔法少女奈叶 The MOVIE 2nd A's》主题曲	水树奈奈
06	ARCADIA	PSV 游戏《Fate/stay night 新星》主题曲	earthmind
07	Mr.Super Future Star	PS3/3DS 游戏《终极军团》主题曲	May'n
08	MIRACLE RUSH	TV 动画《天才麻将少女 阿知贺篇 episode of side–A》片头曲	StylipS
09	指望远镜	TV 动画《魔笛 MAGI》片头曲	乃木坂 46
10	ヒカルものたち	剧场版动画《被狙击的学院》主题曲	渡边麻友
11	《孤岛惊魂 3》主旋律	跨平台游戏《孤岛惊魂 3》	–
12	《行尸走肉》游戏版主旋律	跨平台游戏《行尸走肉》	–



手中的未来

《游戏・人》第四十九辑音乐收藏介绍



1 《刺客信条 启示录》主旋律

作曲：Jesper Kyd



铃推荐

《刺客信条 II》、《刺客信条 兄弟会》、《刺客信条 启示录》是关于 Ezio 的三部曲，凡是玩过这三款作品的玩家，应该都会对 Ezio 这位刺客导师的离去感到不舍。Ezio 的三部作品中，穿插在游戏中的共同点不胜枚举，其中给玩家留下深刻印象的地方一口气也说不完，不过有一点想必是所有人都不会有异议的，那就是由作曲家 Jesper Kyd 创作的优美音乐，比如那首至今还为各路视频制作者广泛运用的《Venice Rooftops》。

每作《刺客信条》都有一首主旋律，这些主旋律往往是游戏整个基调的体现。在 Ezio 的三部作品中，主旋律最为凄美的，非《启示录》的主旋律莫属。这首曲子想起的时候，Ezio 晚年阶段还坚持为刺客兄弟会做出贡献的场景历历在目，他尽心尽力了一辈子，却始终没能迎来最好的结果。想到这里，本人不禁潸然泪下……如今系列已迎来三代，以后就是康纳的天下了，特献上此曲，献给依旧对 Ezio 念念不舍的玩家。

2 Wings of the legend

作词：影山ヒロノブ　作曲：影山ヒロノブ　演唱：JAM Project

There are warriors who have wings made out of steel.
They are just about to take off for the last battle
that determines the take off the world.
These warriors will never give up because they've got tenacious
and strong hearts that are filled with great love.
They are ready to sacrifice their own lives to blaze
a new trail for the future, for new hopes and dreams.

选ばれし勇者よ 舞い上がれ 强く高く
未知なる明日を目指し 旅立て 翼よ

In force 空を埋め尽くす despite 恐怖の群れ
In fight(In fight) 振り向かず进め
力の限り（今こそ さぁ心のままに）

信念を　めた翼は 运命（さだめ）など 恐れない
袭い来る岚 牙をむく炎 (Can do it)
审判の时は来た（さぁ立上がれ）
For my world for your dream(时は来り)
耳を澄ませ（遥か彼方）闻こえるだろう（友の声が）

さぁ行こう 声を高らかに

Oh here we are 苍いこの星は今
Oh here we are 暗に包まれている

Oh here we are 约束だ友よ さぁ（この场所で）
Oh here we are 魂に誓おう

いつかここへ 戻る事を（そう きっと）
战いに终わりをつげ（そして）
共に生きよう 安らいだ未来を この星で

伤ついた世界は（たったひとつ）
君だけを待ち望む（君を今待ち望んでいる そして）
たくした梦の光（たくして そして 梦と光だけもう一度）
羽ばたけさぁ（高く）

In force 空を埋め尽くす despite 恐怖の群れ
In fight(In fight) 振り向かず进め
力の限り Wa wa wa wa

信念を　めた翼は 运命（さだめ）など 恐れない
袭い来る岚 牙をむく炎 (Can do it)
审判の时は来た（さぁ立上がれ）

揭げた梦を 信じた道を
恐れずに行け さぁ 振り向かず
光を放てさぁ彼方へ その手で（その手で）

伤ついた世界は 君だけを待ち望む（君だけを待ってる）

たくした梦の光（たくした梦と）羽ばたけさぁ
选ばれし勇者よ 舞い上がれ 强く高く（羽ばたけ 舞い上がれ 高く）
未知なる明日を目指し 旅立て 翼よ

朝焼けに浮かぶ Kingdom



九兵卫推荐

《第 2 次机器人大战 OG》是 PS3 平台的首款原创《机战》，游戏的主题曲照例请来了 ACG 最强演唱组合 JAM Project 来献唱。整个乐曲从最初的英文独白到激昂澎湃的高潮部分一气呵成，宛如催人奋起的诗章一般，而这也是 JAM Project 演唱歌曲的魅力所在。拥有钢之魂的机器战士既有坚强刚硬的一面，同时也有纤细温暖的内在，《Wings of the legend》所要表达的正是这一主题。



那里有带有铁之翼的战士
正准备飞向那终末之战
为了这个世界的未来而战
他们永不言败，因为身具顽强斗志
并且心怀大爱
他们早已准备好自我牺牲，投身烈焰之中
为了那美好的未来，也为了新的希望与梦想

被选中的勇者啊，振臂起舞吧
摆动那向未知明日的起程的翅膀

In force 足以掩埋天空的 despite 恐怖之众
In fight(In fight) 不回头地前进
倾尽全力（现在正是随心而行的时候）

寄托信念的羽翼并不惧怕所谓的命运
袭来的暴风雨露出了凶狠的獠牙之火（Can do it）
审判时刻已经来临（站起来吧）
For my world for your dream(这个时刻已来临）
用心倾听那来自远方的同伴之声
出发吧，伴随着高亢的声音

Oh here we are 这颗蓝色的星球如今
Oh here we are 被黑暗紧紧包围

Oh here we are 约定的朋友们，让我们在此聚首吧
Oh here we are 向灵魂起誓

终有一天将回归此地
为这场战斗画上句号。
为这颗星球创造安稳的未来而共存

惟一的世界已经满布疮痍
只等待你的出现
托付的梦想之光再度闪耀
再度自由地飞翔

In force 足以掩埋天空的 despite 恐怖之众
In fight(In fight) 不回头地前进
倾尽全力 Wa wa wa wa

寄托信念的羽翼并不惧怕所谓的命运

袭来的暴风雨露出了凶狠的獠牙之火（Can do it）
审判时刻已经来临（站起来吧）

为梦想以及所信之道
无所畏惧，不回头地前进
用这双手向彼岸发出光辉

满布疮痍的世界就等待着你的出现
托付的梦想之光再度闪耀，再度自由地飞翔
被选中的勇者啊，振臂起舞吧（挥舞羽翼振翅高飞）
摆动那向未知明日的起程的翅膀

升起朝霞的 Kingdom

3 No pain, No game

作词：ナノ　作曲：冢本けむ　演唱：ナノ

最果ての STORY 抱いて
あてもなく彷徨い续けた
滲んだ new world
The game has only just begun
今终焉（はじまり）の EYES

This is where tomorrow brings a new game
it's time to learn that pain is gain ready FIGHT

过去の失望涂りつ
ぶすために牺牲にしてきた未来
仆の命（ライフ）が尽きるまで
その定めぶち坏していくのさ

呜呼 break out and start a revolution
一つの答えを探して

限界の RACE に挑んで
一度切りのチャンスと知つて
背负った运命越えていくんだよ
最果ての STORY 抱いて
あてもなく彷徨い续けた
滲んだ new world
The game has only just begun
今终焉（はじまり）の EYES

When you feel you've reached the last dead end
what will you do to save yourself from fate？
Would you take a knife into your heart
or would you rather break the fall and take defeat？

呜呼 step out and find your evolution
一人の世界を映して

永远の CHASE に挑んで
一度きりのスタ－トを切つて
狂つた天命越えていくんだよ
枯れ果てたイメ－ジ抱いて
译も无く斗い续けた
霞んだ true world
The game has only just begun
今终焉（はじまり）の DAYS

现实と FAKE の狭间で
一度だけリセット许して
救いはきっと心の中に
最果ての STORY 抱いて
あてもなく彷徨い续けた
滲んだ new world
The game has only just begun
今终焉（はじまり）の EYES

怀抱最终的 STORY
漫无目的 彷徨失措
血染的新世界
这游戏才刚刚开始
现在见证结局的双眼

这是明天所赋予的新游戏

是时候去学习 痛苦是收获 准备战斗

为了抹去对过去的失望
才会去牺牲未来
直到我的生命终结
我会将那宿命狠狠击毁

啊 走下去寻找你的改变
去寻找那惟一的答案

去挑战竞速的界限
我明白仅有惟一的机会
也要翻越所背负的命运
怀抱最终的故事
漫无目的 彷徨失措
血染的新世界
这游戏才刚刚开始
现在见证结局的双眼

当你认为你已经穷途末路
你会做什么从命运中拯救自己?
你会将刀子戳进你的心脏
还是宁愿突破失败获得胜利?

啊 走下去寻找你的改变
倒映出独身一人的世界

向永远的追逐发起挑战
仅有惟一的起点
也要翻越这疯狂的天命
怀抱枯竭不堪的想象
毫无理由的战斗下去
模糊不清的真实世界
这游戏才刚刚开始
现在见证结局之日

在现实与虚伪的缝隙中
倘若拥有重来一次的机会
救赎一定会存在心中
怀抱最终的故事
漫无目的 彷徨失措
血染的新世界
这游戏才刚刚开始
现在见证结局的双眼



九兵卫推荐



十月番《惊爆游戏》是一部描写杀戮求生游戏的 TV 动画，由 MAD HOUSE 根据同名漫画改编，是 2012 年给我们留下印象较为深刻的动画作品之一。这首《No pain，No game》作为该片主题曲，快节奏的摇滚风格让人热血喷张。演唱者ナノ（nano）虽然是新人一枚，但她的歌声却早就在日本视频网站ニコニコ上大红大紫，深受 FANS 的追捧，之前ナノ还为 TV 动画《神之谜题》等 ACG 作品演唱过主题曲，感兴趣的同学不妨找来听一听。

4 Overfly

作词 :Saku　作曲 :Saku　演唱 :春奈るな

高く高く　この手を伸ばして
きっと　きっと　ってもう一度愿うから
とめどない想いは　日常に饮まれて
摇らめきながらまた形を变えていった
それでもこの世界で生きる意味探して
迷い立ち止まり伤ついては泪する
今さらもう迟いかな?　返事のない自问自答
すべてはそう自分次第　终わりも始まりも

高く高く　この手を伸ばして
优しい光を目指して羽ばたくよ
心に灯した情热を抱いて
きっと　きっと　ってもう一度愿うから
高鸣るこの鼓动に　气づかないフリして
つよがりの笑颜　いつのまにかうまくなった
数え切れない程描いた
希望に满ちたあの未来は

この想いと里腹に　また少し色褪せた

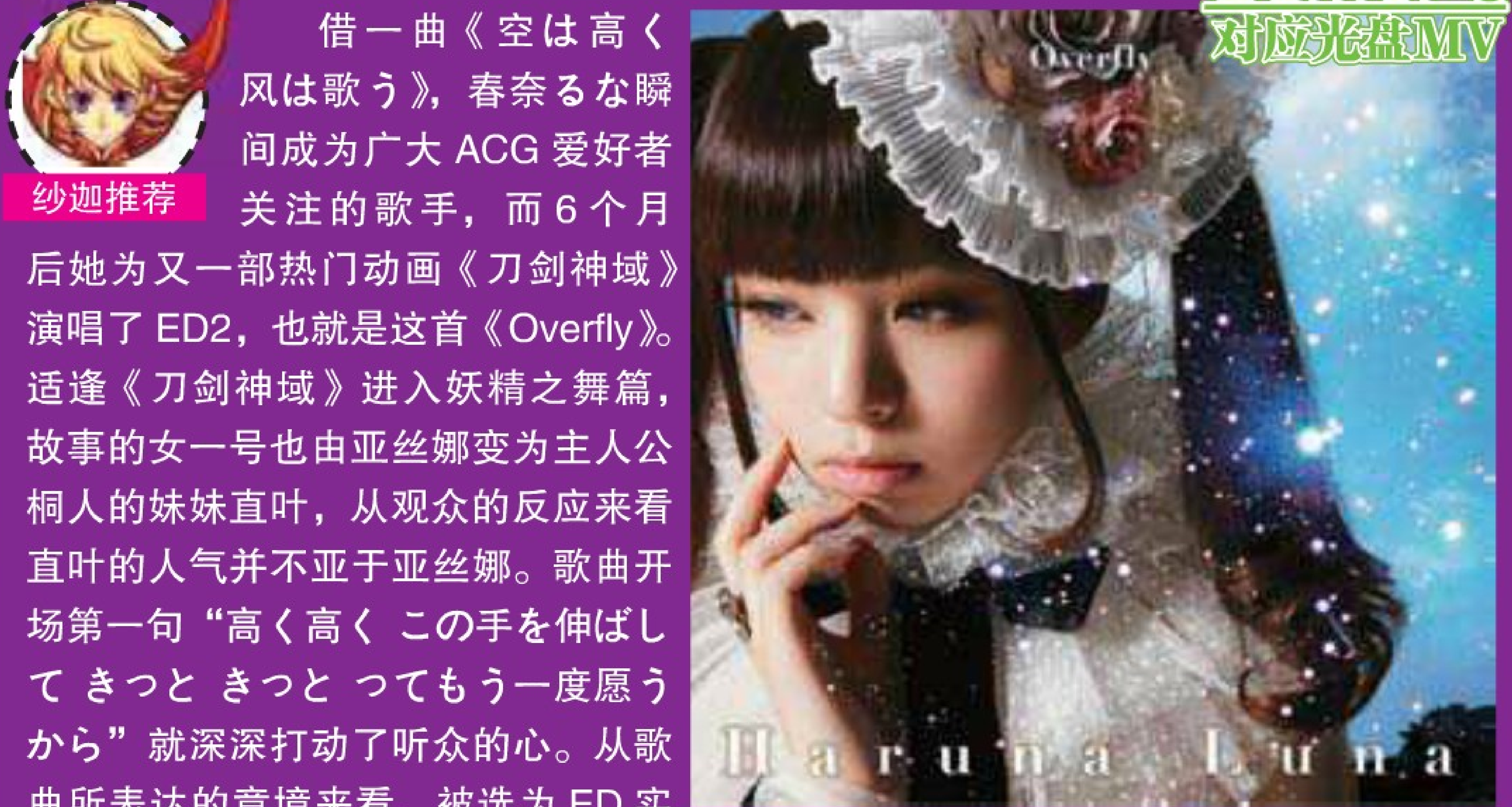
强く强く　握ったこの手が
儚く解ける运命（さだめ）だとしても
心に残った确かな记忆で
ずっとずっと　って　系がっていれるから
触れる事の出来ない
近くて远い距离を
埋められたらって
滲む空を见た……

高く高く　この手を伸ばして
优しい光を目指して羽ばたくよ
心に灯した情热を抱いて
きっと　きっと　って
何度も愿うから



纱迦推荐

Gamer 对应光盘MV



借一曲《空は高く风は歌う》，春奈るな瞬间成为广大 ACG 爱好者关注的歌手，而 6 个月后她为又一部热门动画《刀剑神域》演唱了 ED2，也就是这首《Overfly》。适逢《刀剑神域》进入妖精之舞篇，故事的女一号也由亚丝娜变为主人公桐人的妹妹直叶，从观众的反应来看直叶的人气并不亚于亚丝娜。歌曲开场第一句“高く高く この手を伸ばして きっと きっと ってもう一度愿うから”就深深打动了听众的心。从歌曲所表达的意境来看，被选为 ED 实在是再合适不过了。歌中不仅有表达出在天空中飞翔的渴望，而且深深包含了直叶对桐人的思恋之情，无论歌词还是曲调都给人既美丽又伤感的感觉。该曲毫无疑问是制作方专门为动画量身打造的，而春奈るな的出色演绎也功不可没。オリコン周间排行榜初登场第 7 名、销量 1.9 万的成绩，打破了《空は高く风は歌う》初登场第 13 名、销量 1 万的记录，充分说明了听众对此曲的认可程度。

高高地 高高地 伸出我的手
我相信自己可以　怀着自信再度向天许愿
禁不住的感情 掩没於起居生活中
在摆动中改变着形态
即使如此也要寻找在这个世界上活着的意义
踌躇不前 遭受伤害而泪流不止
是否已经太迟了？得不到答案自问自答
一切皆由自己主张 终结与起始亦然

高高地 高高地 伸出我的手
朝着那柔和的光辉 展翅飞去
怀抱点燃心中的热情
我相信自己可以　怀着自信再度向天许愿
假装不在意这剧烈的心跳声
逞强的笑容 不知什麽时候恢复正常了
描绘数之不尽的程度
充满希望的那未来是

与之相反这种情感 也渐稍微褪去了色泽

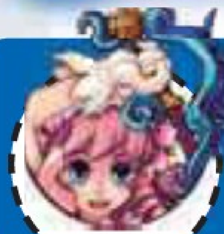
强烈地 强烈地 紧抓我的手
解开了虚假的命运即使也是
为了留存在心中确实的记忆
我相信自己永远 能够相聚在一起
我无法触及的事物
近在咫尺却感距离遥远

我被深埋入
浸润的天空里 如所见……

高高地 高高地 伸出我的手
朝着那柔和的光辉 展翅飞去
怀抱点燃心中的热情
我相信自己可以
怀着自信数度向天许愿

5 BRIGHT STREAM

作词 :水树奈奈　作曲 :吉木绘里子　演唱 :水树奈奈



八重樱推荐

《BRIGHT STREAM》是水树奈奈为剧场版动画《魔法少女奈叶 The MOVIE 2nd A's》演唱的主题曲，单曲发售后刷新了奈奈的个人销量纪录，首周销量就高达 75379 张，并创下了 ORICON 周排行榜第二位的优异成绩。毫不夸张地说，这么多年一步步走来，奈奈一直凭借着自身的实力在带给粉丝们不断的惊喜。在刚刚举行的第 63 回 NHK 红白歌合战上，奈奈也凭借着这首《BRIGHT STREAM》再次登上红白的舞台，一起来享受歌姬的精湛演唱吧！



仆の目に映る君何を见つめてるの
拭えない暗に射し込む一筋の光
伤ついた心さえも优しさに変える
无垢な辉き全て解いてく

怖がらないでいつも傍に居るよ
君の声が仆の空木灵する

真っ白な羽は明日を探して
いくつもの夜を越えていく
独り隐した悲しみ抱きしめて
流れた星の数だけきっと
强くなれると信じてるよ
君がいるから俯かない

君の目に映る仆何を思ってる
初めて知る温もりに不安が袭うよ
何度も消えてしまった愿いはいつしか
素直の意味まで消してしまってた

ここに居たいよずっと一绪に居たい
口にすればまた失うと思ってた

真っ直ぐな梦は自由を求めて
果てない未来を缀ってく
止まったままの时计を坏して
谁より速く传えたいんだ
真实の扉开いてく
仆が居るから守り抜くよ

君の笑颜がもっと见たくて
气付けば仆も笑っていた
当たり前な日々がこんなに
爱しいと君が教えてくれた

真っ白な羽は明日を探して
いくつもの夜を越えていく
独り隐した悲しみ抱きしめて
流れた星の数だけきっと
强くなれると信じてるよ
君がいるから俯かない

始まりの场所へと飞んでいこう

映在我眼中的你 正凝望些什么呢？
无可抹灭的黑暗之中注入一线光芒
让受伤的心都柔软了起来
无瑕的光辉 解放了一切

别怕 我总在你身边
你的声音回荡在我的夜空里

纯白的羽翼探索着希望（明日）
飞越无数个过去（夜晚）
怀抱着独自隐藏的悲伤
坚信流过多少眼泪（星星）
一定就会相对的拥有多少坚强
因为有你我不低头

映在你眼中的我 在思念什么呢？
不安袭击第一次感受到的体温
消失过无数次的希望曾几何时
将坦率的意义都给抹灭了

我想待在这里 想要一直都在一起
以为只要说出口 就又会失去

率真的梦想是追求自由
撰写无尽的未来
弄坏停止不动的时钟
想比任何人都早一步告诉你
真实的门扉已开启
我会在这里守护你到最后

希望见到更多你的笑容
赫然却发现我也在微笑
理所当然的每一天竟如此动人
这是你给我的启发

纯白的羽翼探索着希望（明日）
飞越无数个过去（夜晚）
怀抱着独自隐藏的悲伤
坚信流过多少眼泪（星星）
一定就会相对的拥有多少坚强
因为有你我不低头

让我们飞向开始的起点

6 ARCADIA

作词 :RiCO　作曲 :斋藤真也　演唱 :earthmind





九兵卫推荐

PSV 游戏《Fate/stay night 新星》根据 PS2 平台同名作品移植而来，尽管内容并没有太大的变化，但主题曲却采用了由 earthmind 演唱的新歌《ARCADIA》。earthmind 这个组合是由主唱 Erina、吉他手 Ommy 以及 JUN TAKAI 三人组建的乐团，最早以 OVA 动画《机动战士高达 UC》第 4 卷的主题曲《B-Bird》出道，《ARCADIA》则是他们的第二张单曲。抑扬顿挫且洋溢青春活力的曲风是 earthmind 擅长的领域，相信未来他们也会有更加出色的作品。

何を探しているの?
欲望が月のように暗をル－プしてる

そう…ひび割れた现实に
置き去りにしてきたモノすべて
チカラに変えて行くよ

未熟なこの手に溢れそうな理想が
远く辉いたあの星を掴むまで

闪光の梦がほら
この胸に降り注ぐ
辿り着ける奇迹を信じながら
鸣り止まない痛みも
掻き消すほど声をあげて
明日を守るから

谁を救えるのだろう?
求めれば伤つけ合うだけのル－ルの中

ああ…歪なこの世界に
惑うことなくただ真っすぐに
想いは突き进むよ

愈えない孤独にうつむいた昨日は
远く驱け出したあの星を追いかけて

荣光の梦がいま
この空に笑き夸る
ただ一つの夜明けを见つめながら
あの乐园まで

繰り返す情热が
无限の希望を掲げて
明日を照らすから

ふいに耳を澄ませば听こえ出す
悲しみの残响に震えても
在りのままの心を此处で解き放して

闪光の梦がほら
この胸に降り注ぐ
辿り着ける奇迹を信じながら
鸣り止まない痛みも
掻き消すほど声をあげて
明日を守るから

在寻找什么?
欲望像黑暗一般循环

没错……每天分裂的现实
会将它留下的所有一切
逐渐变为力量

在不成熟的手中快要溢出的理想
直到抓住那个遥远的闪耀之星

闪光的梦
注满胸膛
若是相信能够实现的奇迹
即使无法停止的疼痛
也能完全消除躁动的声音
守护明天

到底能拯救谁?
毫无迷茫地笔直向前
让想法突进

俯首无法治愈孤独的昨日
追寻那颗远去的星

此刻 荣光的梦
在空中自豪地绽放
注视着惟一的黎明

反复的热情
掀起无限的希望
照耀着明天

吹拂耳朵就能听到
即使悲伤的残音还在颤抖
将原本的内心在此刻解放
直到那个乐园

闪光的梦
注满胸膛
若是相信能够实现的奇迹
即使无法停止的疼痛
也能完全消除躁动的声音
守护明天

7 Mr.Super Future Star

作词:藤林圣子 / 佐藤大　作曲:渡边拓也　演唱:May'n

Ah「イマ」の意味を知りたいなら
Ah「ココ」抜け出し 振り返るしかない
旅立ちに 理由は要らない 热のままに

ギンギラ Mr. Super Future Star
いちばん辉く星を掴め!
明日のステ－ジは Only 4U

コントロ－ルできない毎日を
轻々と乘りこなしてみせてよ
最大ポテンシャル 发挥して
キミは Super Future Star…信じて

Ah「ナゼ」の中に埋もれてても
Ah 时の中に 自分も埋まれそう…?
足并みを 鼓动と揃え 进め前に

ギンギラ Mr. Super Future Star
たったひとつの星を掴め!
退屈するより…All or Nothing

垣根も壁もぶつ坏して
自分の未来操れ 自由に
くちぶえで ノイズ蹴散らせ
キミは Super Future Star…信じて

明日という 1 日には
どんな出会いが待ってる?
待ちきれない 今すぐ飞んで行きたい
伤だらけのゴ－グル
「止まるな」と心に响くよ メッセ－ジ

ギンギラ Mr. Super Future Star
いちばん辉く星を掴め!
明日のステ－ジは Only 4U

コントロ－ルできない毎日を
轻々と乘りこなしてみせてよ
最大ポテンシャル 发挥して
キミは Super Future Star…信じて

啊 如果想知道“现在”的含义
啊 只能离开“这里”去回望
旅途不需要理由 趁着还有热情

闪耀吧超级未来之星先生

把握最闪耀的星星
明天的舞台只属于你

将无法控制的每一天
轻松地跨越给你看

发挥最大的潜在能力
相信你是超级未来之星

啊 就算被埋没在“为何”之中
啊 自己即将被时间掩埋……?
调整心跳与步伐 向前进发

闪耀吧超级未来之星先生
把握惟一的星星
比起无聊……全部或者没有

破坏所有墙壁与障碍
自由掌控自己的未来

用口哨冲散噪音
相信你是超级未来之星

所谓明天这一天
有怎样的相遇在等待着我们?
等不及想要现在就飞过去
伤痕累累的护目镜
“不要停下”的信息在心中回想

将无法控制的每一天
轻松地跨越给你看
发挥最大的潜在能力
相信你是超级未来之星



九兵卫推荐

采用动漫渲染风格的《终极军团》横跨 PS3 和 3DS 平台，是 Capcom 在 2012 年少数不多的原创动作游戏之一。为了给本作造势，制作小组不仅跨领域进行联动宣传，还请来了时下最热门的动画歌姬 May'n 给游戏演唱主题曲。这也是继《战场的女武神 3》的《もしも君が愿うのなら》之后，May'n 时隔一年多再次为游戏演唱主题曲，不禁显得尤为珍贵。



Gamer 对应游戏MV

8 MIRACLE RUSH

作词:こだまさおり　作曲:山口朗彦　演唱:StylipS

辉いてここ一番 自分の直感を信じて
受け取った MIRACLE RUSH
いま最高の奇迹に乘り込め

冗谈じゃない、わかるでしょ(you know?)
油断できないこの事情(good luck)
究极の选择は永远のトラウマ

胜ち负けじゃないキレイゴト(I know)
励ましてくれてアリガト(thank you)
最后には自分なんだ 觉悟决めなくちゃ

气になるサジェスチョン
理屈は时々无力でジレンマ…
流されてみてもいいのかも?

运命が回りだす
出たトコ胜负ではじめるの
心の准备のアルナシは待ってくれない
辉いてここ一番 自分の直感を信じて
受け取った MIRACLE RUSH
いま最高の奇迹に乘り込め

その近道はアリかもね(danger!?)
罠ワナしてて燃えちゃうよ(nice choice!)
ハ－ドルの感じ方 试されてるみたい
そこは手坚く大胆に(of course)

游びゴコロも忘れずに(my way)
アンパイじゃつまんないね割とギャンブラ－

事态はサディスティック?
负ける气はサラサラないの
It's all right 强气なくらいがちょうどいい!

运命が动きだす
シンケン胜负で进むんだ
わたしらしい上升 志向大事にしたい
心配は后回し リアルな问题が先でしょ
いつだってまかせてね
ホラ最新のわたしが最强

读めない未来 手探りなら
知りたい期待诱われちゃえ
キメたいでしょ 次のチャンス
攻めてく姿势がカンジンだね!
My name is きっと Lucky girl, YES? NO?
YES!! YES!!

运命が回りだす
出たトコ胜负ではじめるの
心の准备のアルナシは待ってくれない
辉いてここ一番 自分の直感を信じて
受け取った MIRACLE RUSH
いま最高の奇迹に乘り込め

要在这里最闪耀地绽放，并对自己的直觉深信不疑
接受吧，奇迹的冲击
现在就踏上通往最棒奇迹的旅程吧

你知道这不是在开玩笑吧(你知道吗?)
绝不能小看这个事情噢(祝你好运)
在这种究极的选择下往往后不可磨灭的创伤噢

重在参与只是自欺欺人的话(我懂的)
感谢你那些激励的言语(谢谢你)

还是要做好最后关头只能靠自己的觉悟

令人在意的谏言
理论有时候也会显得苍白无力
随波逐流也许是不错的选择?

命运开始转动
踏出这一步就意味着要开始决一胜负
不管你是否有心理准备都不会再等待
要在这里最闪耀地绽放，并对自己的直觉深信不疑

接受吧，奇迹的冲击
现在就踏上通往最棒奇迹的旅程吧

也许有捷径也说不定(危险噢!?)
将那些陷阱全部烧成灰烬吧(不错的选择!)
想尝试跨越那道障碍
只要踏踏实实地便无所畏惧(理所当然地)
那份玩乐的心情也不能忘记(我行我素)
打安全牌太过无趣不如来豪赌一把

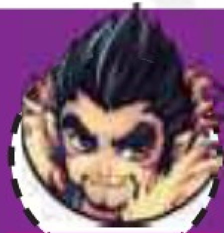
情况非常不乐观
但完全没有认输的打算
强敌什么的求之不得

命运开始转动
认认真真地决一胜负吧
保持着自己的风格，这是非常重要的
顾虑与担忧之后再说，先来面对眼前的问题吧

无论在何时都尽力到底
看吧，全新的我无人能敌

无法预知的未来就用双手去探索
被求知的欲望所指引
已经决定好下一次出手的时机了吧
那就有必要摆出进攻的态势了
我的名字是绝对幸运的女孩，难道不是吗?是的!是的!

命运开始转动
踏出这一步就意味着要开始决一胜负
不管你是否有心理准备都不会再等待
要在这里最闪耀地绽放，并对自己的直觉深信不疑
接受吧，奇迹的冲击
现在就踏上通往最棒奇迹的旅程吧



狼来了推荐

如果你看过并喜爱《足球小将》、《灌篮高手》等热血励志的运动类题材动漫，那么不妨看看“《天才麻将少女》系列”，虽然相比起以往的经典大作来说她显得有点“小打小闹”，但主人公们同样是以“全国”为目标而奋斗努力着。本次为大家推荐的正是动画版第二部《天才麻将少女 阿知贺篇 episode of side-A》的 OP 音乐，歌词的内容励志向上充满正能量。动画版的前 12 集已经播出了一段时间，而第 13 集以及后续的内容则是在近期以网络播放的形式上映，片中虽然清一色是萌系妹子，但在导演的功劳下，片子的热血度绝对不输给打篮球踢足球的那些五尺男儿。



9 指望远镜

作词：秋元康　作曲：北室龙马　演唱：乃木坂46


洛克推荐

《魔笛MAGI》是由《地上最强新娘》的作者大高忍又挖的新坑，故事取自家喻户晓的《天方夜谭》，从身为魔奇（MAGI）的阿拉丁和阿里巴巴组队攻略迷宫开始，讲述了一段充满奇幻气息的冒险之旅。而这首《指望远镜》则是《魔笛MAGI》的ED，由劲头不逊于AKB的乃木坂46担任演唱，少女的齐声合唱让歌曲充满活力，这首满载梦想力量的希望之歌同时也恰到好处的契合了《魔笛MAGI》象征友情和希望的主题。


Gamer 对应光盘MV

覗いてみよう
指望远镜
目に见える世界は　すべて过去の物语さ
辉く未来を见失うなよ
君には　もっといっぱい　梦と希望があるんだ
ぼ－っとしてたら 见逃しちゃうぞ
できない理由探すより
やってみればいい

覗いてみよう

指望远镜
指と指を丸め　两目に当て
イメ－ジして　探してるもの
头の中のアドベンチャ－

どこへ向かう
指望远镜
指のその隙间に 何が见える
远いようでも 本当は近い
予言のような宝もの

一起远眺吧
用手指握成望远镜
眼前所看到的世界 都已经成为过去的故事
不要错失绚烂的未来
你一定怀抱着许多梦想和希望
稍一溜神 就会逃掉哦
与其为不能完成寻找理由
不如放手一试

一起远眺吧 ~ 用手指握成望远镜
手指与手指握成环放在眼前
想象着要寻找的东西的模样
在想象中展开冒险吧

你要去向何方？用手指握成望远镜
透过手指的缝隙 你看到了什么？
看似遥不可及 其实近在咫尺
那预言中所说的宝物



10 ヒカルものたち

作词：秋元康　作曲：田边晋太郎　演唱：渡边麻友

ヒカルものたち
Can't you feel the love, it's shining so bright now
Can't you feel the beat, the beat of my heart now
I believe in love, it's everything I need
Don't you ever stop, these things that I'm feeling

森の奥の行き止まり
人は谁も入らない
ふいに风が木々を揺らして
阳射しの砂　零れる
道に迷ったわけじゃなくて
仆は敢えて来たんだ
大人たちに行くなって
止められているからね

世界が隐している
爱はどこにあるのだろう？

ヒカルものたち
土を被り污れていても
その石だけが
眩しいほど辉いてたんだ
ヒカルものたち
そっと掴み掌の上に
乘せて气づいた
探しものはこんな近くにあった
ヒカルものたち

やがて空は云に覆われ
惠みの雨が降り注ぐ
高い场所から低い场所へ
静かに水は流れる
仆がずっと探してたのは
教えてくれない真实

なぜに人は生まれるのか？
なぜに死んで行くのか？

そっと睑を闭じて
长い梦を见ればいい

生きるものたち
息を潜め想うだけでも
その爱しさと
胸の鼓动が　きっと传わるはず
生きるものたち
风の中に听こえてるだろう
命の声に
存在するすべてが爱だと知った

ヒカルものたち
土を被り污れていても
その石だけが
眩しいほど辉いてたんだ
ヒカルものたち
そっと掴み掌の上に
乘せて气づいた
探しものはこんな近くにあった
ヒカルものたち

Can't you feel the love, it's shining so bright now
Can't you feel the beat, the beat of my heart now

光源体们
你可以感觉到爱吗，它正在闪闪发光
你可以感觉心跳吗，我的心正在鼓动
我相信，这是我需要的
请不要停下，那些我感觉到的东西

森林深处的尽头
任谁也无法进入
风轻轻吹动树荫
几束阳光 落入眼中
我并不是迷路
而是硬闯进来的
因为大人们都阻止我
叫我不要去

世界隐藏着真相
爱究竟在哪里？

光源体们
就算蒙上尘土变得肮脏
只有这块石头
耀眼发光
光源体们
轻轻抓住置于掌心
这才发现寻找的东西就在身旁
光源体们

天空终于乌云密布
恩惠万物的雨倾盆而降
从高处往低处

静静地流淌着水
我始终在寻找的
是不愿告诉我的真相
为何人会降生？
又为何会逝去？

轻轻闭上双眼
如果能做个冗长的梦就好了

生意盎然的万物
屏住呼吸 即算只是祈祷
这份爱怜与胸中的跳动
也一定能够传达
生意盎然的万物
能从风中听到吧
从生命的高歌中
知晓了所有存在即是爱

光源体们
就算蒙上尘土变得肮脏
只有这块石头
耀眼发光
光源体们
轻轻抓住置于掌心
这才发现寻找的东西就在身旁
光源体们

你可以感觉到爱吗，它正在闪闪发光
你可以感觉心跳吗，我的心正在鼓动


九兵卫推荐

只要听过AKB48的恐怕没人不知道“麻友友”（渡边麻友）这个名字。可爱的外形与甜美的歌声让她成为这个时下最火的女子组合中人气TOP的成员之一。除了音乐与演艺时间，麻友友同学还非常喜欢游戏和动画，这更加为她分外增加了不少萌点。这首《ヒカルものたち》是渡边麻友的第三张个人单曲，同时也是她担任声优配音的动画《被狙击的学院》主题曲，无论对于她个人还是FANS都是非常有意义的一首歌，充满未来感的电子风味也很适合麻友友的声线。



11 《孤岛惊魂3》主旋律

作曲：Brian Tyler



华尔兹推荐

这首主旋律来自《孤岛惊魂3》的原生大碟，这次游戏的音乐深得我心，令游戏时的投入感倍增。在这首主题音乐中，作曲者将岛上的迷幻感，大气凌然以及一些当地的民族特色音乐都融入到了音乐当中。听到主题响起那一刻实在是激动难以言表。游戏的作曲者Brian Tyler曾为多款游戏做过音乐，其中包括《极品飞车》、《使命召唤 现代战争3》等游戏的制作，而电影方面则负责过《速度与激情》、《洛杉矶之战》等几部我们熟悉的电影配乐，即将上映的《钢铁侠3》也是由他负责的。这只是全部原生中的其中一首，如果有兴趣的话，各位不妨找来原声中的其他音乐来听，同样推荐哦。



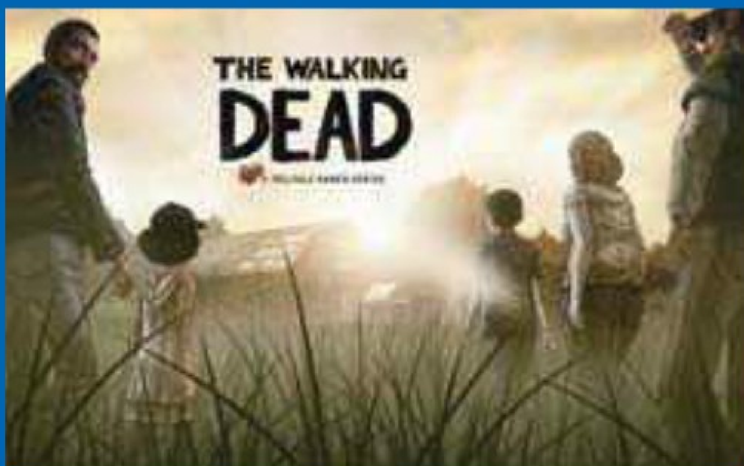
12 《行尸走肉》游戏版主旋律

作曲：Jared Emerson-Johnson



稀饭推荐

或许提起丧尸游戏音乐，玩家们更多地想到的是激烈的摇滚乐和电子乐，配合着英雄们手中的枪械发出的轰鸣，瞬间便把尸群一扫而空。但作为下载游戏《行尸走肉》的主题曲，这一首音乐全程却只有舒缓的曲调和哀伤的节奏，并没有哪怕一个激烈的起伏，却正好诠释出了整个游戏的真正风格，那就是人性的温情与残酷，还有那无可避免的离别与死亡。每当有触动人心的情节出现，这首歌曲就会缓缓响起，只用一个前奏，就可以调动起我们的情感，如同一股热流淌过心间最柔软的地方。



grand theft auto
V
FIVE



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2013.1

Vol. 49

UCG

[游戏议会] 把蕉笑谈大金刚

[动漫秀] 迪士尼3.0 VS 破坏王联盟

[工作室物语] 不走成功路——Nihilistic Software的十四年跑龙套生涯

[映画馆] 超级英雄的偶像之路——美剧《绿箭》面面观

[电玩秘史] 上上下下左右左右BA——Konami秘技的秘密/世嘉穿越了！21年前的全息成像游戏！



更多游戏书刊请访问 www.ucg.cn

游戏·人 光盘定价：18.00元

本手册随盘附赠不能单独销售